CONFIRA DICAS E DETALHES DE TODOS OS JOGOS DE DRAGON BALL

GAMERS ESPECIAL

EDITORA escala
EDIÇÃO EXTRA
PROGAMES
ANO IV R$ 3,90
Nº 39

DRAGON BALL

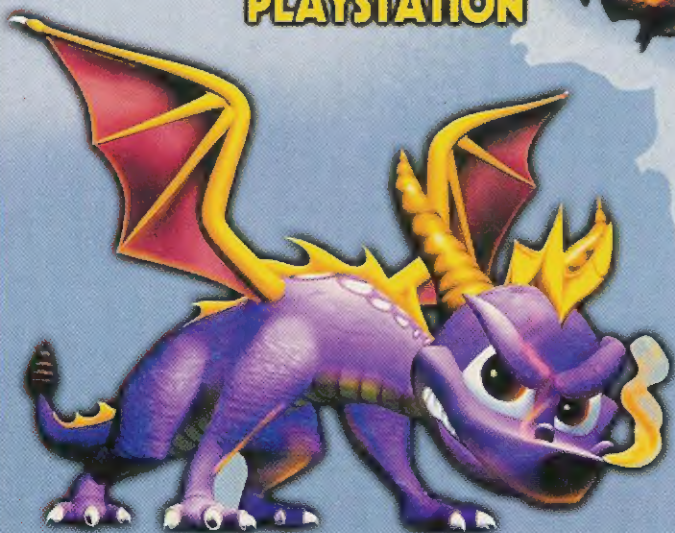
SPYRO: YOTD

DRAGON BALL

SAIBA TUDO SOBRE OS MELHORES JOGOS DA SÉRIE PARA TODOS OS CONSOLES

SPYRO YEAR OF THE DRAGON

SUPER ESTRATÉGIA PARA O JOGO DO DRAGÃO NO PLAYSTATION



ISSN 1413-3652
9 771413 365000 39

Não Fique Fora Desta Aventura

ESPECIAL!!

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:

( ) R-UJE-05 (R$ 2,90) ( ) R-UJE-06 (R$ 2,90)
( ) R-UJE-07 (R$ 2,90) ( ) R-UJE-08 (R$ 2,90)
( ) R-UJE-09 (R$ 2,90) ( ) R-UJE-10 (R$ 2,90)
( ) R-UJE-11 (R$ 2,90) ( ) R-UJE-12 (R$ 2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLAR(ES) E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:.....

Endereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP.: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11)3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

GAMERS ESPECIAL
É uma publicação mensal da

Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518-000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166 - Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br

Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 São Paulo - SP

Diretores
Hercilio de Lourenzi
Mário Florêncio Cuesta

Produção
Nilson Luiz Festa
Pricila De Claro
Priscilla Mara G. Ribeiro

Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira
Alvaro Angelo Tomiatti
Priscilla Ellen Reis

Circulação
Zildete da Silva
Liliane Mendes Portelo

Atendimento ao leitor
Atendimento: atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166

Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Jorge Mann, Marques Rebello, Moacir Torres, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Victor Rebelo.

Números atrasados
Através do telefone: (0XX11) 3966-3166

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica - Tel.: (0XX11) 4446-6544

Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.

Disk Banca
Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.

Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.

Observação Importante
O estúdio ProGames que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.

Produção e realização:

PROGAMES

HINOMARU COMERCIAL E IMPORTADORA LTDA.

Direção Editorial: Tarcísio Motta
Direção de Arte: Francisco Motta
Ger. Comercial: Celso Gagliardo Gonçalves
Coord. Editorial: Gilsomar P. do Livramento
Edição de Capa: Leonardo E. de Souza
Diagramação e Redação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Gilsomar P. do Livramento, José Donizete de Paula, Leonardo E. de Souza, Rodrigo M. Diniz, Marcelo Moraes Mizuno
Revisão: Márcia Guerreiro
Tradução: Cristina Andrade Félix
Coord. de Internet: Rodrigo Vieira Ambar
Marketing: Giovanna Zanchin
Publicidade: (0**11) 3641-0444 / 3641-0448
Site: www.progames.com.br
Endereço: R. Pio XI, 230, Alto da Lapa, São Paulo - SP CEP 05060-000

Filiada à ANER
Bureau: N. D. R.
ISSN: 14159031

EDITORIAL

A edição passada foi uma a alegria dos RPGmaníacos, pois mostramos um detonado de Valkyrie Profile, Vagrant Story e Koudelka, tudo em uma mesma edição.

Mas alegria a parte, podemos esperar por muito mais games detonados, além das novidades que movimentam o mercado de games, especialmente agora que a tecnologia e o investimento em consoles mais poderosos nos proporcionarão jogos muito mais realistas, divertidos e com muito mais objetivos a serem cumpridos.

Até mesmos jogos que poderiam ser considerados fáceis estão ficando muito complexos e a exemplo disso temos Spyro: Year of the Dragon. Sim, o jogo do dragão mais irados de todos os tempos volta com seus belíssimos gráficos, amigos e uma nova missão: recuperar os ovos de dragão de sua espécie. O jogo está recheado de mini-games, diversão e isso garantiu um detonado de mérito aqui na sua Gamers Especial.

Infelizmente estamos trazendo a primeira parte do detonado nesta edição e o resto você vai conferir na próxima edição. O porque disso? É simples! Dragon Ball! Aqui você encontrará toda a saga de jogos lançados para todos os consoles até agora. E além de um review de cada jogo, você ainda contará com dicas, truques e até mini-posters, especialmente se tratando de um dos animes que está enlouquecendo jogadores e otakus de todo o Brasil. Por enquanto curta esta edição e divirta-se!

A SAGA DRAGON BALL NOS CONSOLES

SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

ÍNDICE

Spyro: Year of the Dragon
PARTE 1

INTRODUÇÃO 05

SUNRISE SPRING WORLDS 13
1) Sunrise Spring Home 13
2) Sheila´s Alp 14
3) Sunny Villa 15
4) Cloud Spires 16
5) Molten Crater 19
6) Seashell Shore 20
7) Mushroom Speedway 22
8) Buzz´s Dungeon 23

MIDDAY GARDENS WORLD 24
1) Midday Garden Home 24
2) Sgt. Byrd´s Base 26
3) Ky Peak 27
4) Enchanted Towers 29
5) Spooky Swamp 32
6) Bamboo Terrace 35
7) Country Speedway 37
8) Spike´s Arena 38

INTRODUÇÃO

De volta em uma de suas maiores aventuras, Spyro é solto no mundo para encontrar os ovos roubados. O futuro dos dragões depende do sucesso de Spyro. Com a ajuda de seu novo companheiro, Hunter, Spyro deve passar por 40 mundos alucinantes para trazer seus ovos de volta. Como se não bastasse isso, ainda há uma feiticeira que fará de tudo para arruinar os planos do pequeno dragão. Spyro pode estar dizendo adeus para o Playstation original, mas devemos dizer que está partindo com estilo. Este jogo não é apenas um dos maiores de plataforma que já vimos, mas também é um dos mais divertidos. Centenas de mini-games como corridas e jogos estilo Doom, mantém a ação do jogo bem fresca todo o tempo.

SOBRE ESTE GUIA

Este guia irá lhe dizer como pegar exatamente os 150 ovos, assim como vai mostrar onde estão as 20.000 jóias. Iremos dar uma direção detalhada de cada fase, dicas para os chefes e para tudo mais que houver neste jogo maravilhoso.

BÁSICOS DO JOGO

Todos os Personagens
D-Pad ou controle analógico
R1: Para no lugar
Select: Atlas
Start: Menu principal

SPYRO

O: Fogo / Cospe o objeto
▲: Mira
X: Pula, nada na água
X, X: Pula e desliza
X, X, ▲: Pula, desliza e plana
X, ▲: Cabeçada
□: Corre, embaixo da água também

SPARX

O: Atira
□: Corre
X: Atira com a arma
R1: Mira

SHEILA

□: Chute
O: Chute
X: Pulo
X, X (no ar): Pulo duplo
X, X (quando tocar o chão): Pulo duplo
X, ▲: Cai em cima do inimigo

SGT. BIRD

O: Foguetes
X: Aciona as asas
□: Deixa cair objetos
▲: Muda entre os modos normais e bomba
R1: Anda para à direita
L1: Anda para à esquerda

BENTLEY

O - Paulada
X: Pulo
□: Roda com o taco
D-Pad (contra um objeto): Ombrada

AGENT 9

O: Laser
▲: Muda para a visão aproximada
□: Joga bombas
R1: Anda para à direita e dá zoom quando estiver no modo Sniper
L1: Vai para à esquerda e distancia a visão quando estiver no modo Sniper

AÍ VÃO ALGUMAS MANHAS

Vida e morte

Não importa o personagem que estiver usando, eles irão ter um número de HP. Sparx por exemplo irá mudar de cor a cada vez que for atingido. Ele começa dourado, mas logo que for atingido ficará azul e depois verde e se for acertado mais uma vez estará morto. Para recuperar suas energias você vai ter que comer alimentos que estão espalhados por toda a fase. Os alimentos aparecem em forma de criaturas como coelhos, insetos, lagartos e etc. Logo que acertar estes animais eles vão virar um tipo de borboleta que recupera a sua energia. Além de recuperar energia comendo estas borboletas, você também pode ganhar uma vida extra depois de comer 10 delas. Então quando estiver com poucas vidas, volte para as primeiras fases e encha a pança com estes alimentos. Se você morrer, você vai continuar o jogo no ultimo Save Point. E quando perder todas as suas vidas o jogo estará acabado.

Indo para os lugares

Você vai levar um tempo para se acostumar com os controles do jogo. Em primeiro lugar há 4 mundos, cada um com 6 a 8 missões dentro. Cada mundo tem um Home World, que é o lugar onde estarão os portais para os outros mundos. Isso pode deixá-lo confuso no começo, mas logo se torna bem simples e fácil de memorizar. Em alguns casos, há ovos que só podem ser pegos por certos personagens que você ainda nem resgatou. Isso é bem simples, basta continuar o jogo e memorizar este ovo, depois quando libertar o personagem, voltar lá e pegar o ovo. Além dos portais normais há um Challenge Portal que o levará para um mini-game muito desafiador e legal. Quando você sair pelos portais você vai voltar para o Home World.

O Atlas

O Atlas é o enorme lugar onde você vai poder ver o que completou e o que não completou no jogo assim como a sua porcentagem. Você pode conseguir chegar até a 117% se pegar todos os segredos do jogo, mas vai ter que trabalhar duro para isso. Olhe sempre no atlas para ter dicas de onde está o próximo ovo e o que precisa fazer para pegá-lo. Depois de você derrotar a feiticeira, o Atlas também vai permitir que veja seus Skill Points.

Pegando os itens

Em primeiro lugar há muitos itens para serem pegos no jogo. Há 25.000 jóias ou Gems para pegar, mas não se preocupe elas geralmente vem em grupos como Vermelhas (1), Verdes (2) , Púrpuras (5), Amarelas (10) e Magenta (25) que geralmente estão escondidas em vasos, garrafas e etc. Os ovos por outro lado aparecem sempre sozinhos e são muito mais difíceis de serem pegos. Mesmo que a maioria das fases tenham sempre um ou dois ovos no caminho comum, muitos mini-games requerem serem completados para receber mais um ovo.

Aumentando o nível

Em adição às habilidades de Spyro ele também será capaz de voar, atirar bombas e se tornar invencível. Estas habilidades se tornarão disponíveis quando passar por torres douradas com fogo, morcegos e etc. Logo que receber uma destas habilidades, você vai receber um medidor de tempo do lado superior direito da tela. Esta barra vai lhe dizer quanto tempo você terá com o especial que adquiriu.

PERSONAGENS

SPYRO

Este é o pequeno dragão púrpuro que você controla. Com todas as suas habilidades ele se torna o personagem mais versátil. Com habilidades de voar e soltar bombas ninguém vai poder parar este dragãozinho. Ele não é muito de falar, mas tem um nobre coração e uma enorme coragem.

SPARX

Sparx é o amigo de Spyro inseparável. Ele vai por entrar em 4 missões diferentes e vai poder pegar muitos ovos para você. Ele também vai aprender novas habilidades com Spyro.

HUNTER

O melhor amigo de Spyro e o único que consegue convencer Spyro a atravessar o mundo. Hunter irá lhe ajudar muito em sua aventura trazendo novos itens e dicas. Ele é um verdadeiro amigo.

SHEILA

O primeiro dos 4 personagens que Spyro vai encontrar. Sheila é um canguru que tem a óbvia habilidade de dar saltos e dar ótimos chutes. Não deixe que a sua voz doce o engane, ela é muito forte.

SGT. BIRD

Diretamente do exército surge o Sargento Bird, o único pingüim do mundo que consegue voar. E como se voar não fosse o bastante ele também vem com um par de lança foguetes para reduzir os inimigos à pó.

BENTLEY

Este é a força bruta do grupo. Com a força de poder acabar com o inimigo com apenas uma paulada em sua cabeça e levantar enormes objetos, ele irá dar uma boa mão a Spyro. Se ele apenas fosse um pouco mais rápido...

AGENT 9

Este macaco espacial não pode ser subjugado por ninguém. Com uma ótima mira e um enorme desejo de matar ele é a máquina de guerra do jogo.

MONEYBAGS

Esta doninha vestida socialmente é na verdade um criado da poderosa feiticeira e fará de tudo para garantir o sucesso de sua patroa.

ZOE

Esta pequena fada vai permitir que grave o seu jogo inúmeras vezes. Ela também vai escoltar Sparx para cada missão especial. Ela definitivamente é uma grande amiga.

BIANCA

Lá dentro de seu peito, Bianca tem um bom coração. Apenas leva 70% do jogo para ela dar conta disso. Inicialmente contratada como aprendiz da feiticeira, Bianca vai aparecer em várias partes do jogo para avisar dos perigos aos pequenos dragões.

FEITICEIRA (Sorceress)

Ela planeja roubar todos os 150 filhotes de dragão. Ela é muito malvada, muito poderosa e domina a arte da magia negra.

SKATEBOARDING

Sunny Villa

A Sunny Villa Gladiator Arena não é um ótimo parque de Skate. No entanto se você pegar a rampa à direita do túnel, e a rampa perto de Hunter você vai ganhar altitude o bastante para fazer alguns movimentos loucos. Quebrar o record da pista que é de 3800 Pontos não é realmente fácil. Os controles do modo Stunt Skate se diferem um pouco do Lizard Skating. O botão triângulo é usado no topo das rampas para você poder fazer algumas ótimas manobras. O botão X é usado para o movimento de rodopio. A cada vez que você fizer um movimento correto, você vai receber alguns pontos. Todos os truques são feitos com o botão X e Triângulo, assim como algumas direções. Aqui vão alguns truques que você vai poder fazer em Sunny Villa.

Rolls, Flips, Spins
Simples: 50 pts
Duplo: 100 pts
Triplo: 200

Twisted Lime
Triângulo, Baixo-Esquerda: 75 pts

Double Twisted Lime
Twisted Lime duas vezes: 750 pts

Triple Twisted Lime
Twisted Lime três vezes: 2000 pts

Twisted Lemon
Triângulo, Cima-Esquerda: 300 pts

Twisted Lemon x2
Twisted Lemon duas vezes: 750 pts

Twisted Lemon x3
Twisted Lemon três vezes: 2000 pts

Thrash Master
Flip into a Roll: 100 pts

Gnasty Gnorc
Double-Flip e depois role: 2500 pts

Enchanted Towers

Este parque de Skate é um pouco maior e mais divertido do que o primeiro. Use a enorme rampa no centro do parque para dar saltos enormes. Primeiro se familiarize com a pista pegando Gems para depois fazer o record de Hunter que é de 10.000 pontos. Eu não achei realmente muito difícil de se quebrar este record.

Gulp
Rodopio para a Esquerda 4x: 750 pts

Big Gulp
Rodopio para a Esquerda 5x: 2000 pts

Crush
Rodopio para a Direita 4x: 750 pts

Orange Crush
Rodopio para a Direita 5x: 2000 pts

Quad Flip
Cambalhota 4x: 1000 pts

Toasty Twist
Rolamento para a Direita 4x: 1000 pts

Dr. Shemp
Rolamento para a Esquerda 4x: 1000 pts

Raging Ripto
Gnasty Gnorc + 2 mais side rolls: 3000 pts

Half Pipe Leap
Siga o enorme túnel amarelo para cima e depois pule por cima do Half Pipe: 1000 Pts.

Triple Towers
Use a pequena rampa oposta à Ski Jump para ir pulando de torre para torre. Consiga passar pelas 3 para conseguir este truque que vale 1000 pts.

SKILL POINTS

Enquanto você estiver jogando o jogo você ocasionalmente vai ver as palavras "Skill Point" aparecerem na tela. Você só aprende o que significa isso quando você derrota a bruxa na fase final, onde você vai receber uma lista de Skill Points de todas as fases e como consegui-los. Você pode pegar 20 Skill Points e aqui vai uma lista de todos eles.

Sunny Villa: Queime todas as Árvores

Espalhadas pelo centro desta fase estão 7 árvores, queime todas.

Sunny Villa: Skateboard Course Record I

Pegue o skate de Hunter e consiga mais de 3.00 pontos.

Molten Crater: Monte as Tiki Heads

Coloque todas as cabeças onde Shale está.

Molten Crater: Supercharge Na Parede

Volte para a corrida com turbo e acerte a parede rachada.

Seashell Shore: Pegue a Funky Chicken

Logo no começo no mundo, na água que rodeia o castelo central, há uma galinha com uma bolha perto, acerte-a para receber mais um Skill Point.

Icy Peak: Glide no Pedestal

Vá para o portal que o leva para a perseguição de ladrões. Pule na alcova perto disso para pegar um vento até o topo. Daqui use o Glide em cima do pequeno pedestal que está entre as rampas do lado direito da pista.

Enchanted Towers: Skateboard Course Record II

Consiga mais de 10.000 pontos neste percurso.

Spooky Swamp: Destrua todas as placas de piranhas

Acabe com as 8 placas de piranhas na área principal deste mundo.

Sgt. Byrd's Base: Bombardeie os Esquilos

Há 8 esquilos que ficam correndo que precisam ser bombeados. Vá através do prédio e da caverna até chegar em uma pequena galeria onde vai poder pegar as bombas. Depois disso apenas encontre os esquilos e os bombardeie.

Frozen Altars: Vença o Yeti em dois Rounds

É exatamente o que diz, vença o Yeti em dois Rounds.

Lost Fleet: Skateboard Tempo Record

Consiga vencer este curso em menos de 1:45.

Fireworks Factory: Encontre o PowerUp do Agent 9

Na primeira sala da fase, quando você começa o mini-game estilo Doom com Agent 9. Esta arma está no teto virada para fora do ponto de início. Limpe as duas salas e fique na entrada e mude para o verdadeiro modo Sniper.

Charmed Ridge: A Torre Impossível

Na área com a escadaria mágica, dê um glide na torre longe da que está com o ovo. Para fazer isso,

suba na escada perto do Power-up e pule para o bloco no centro onde o mago estava. Daqui vá para a torre para a esquerda e depois para a esquerda novamente.

Charmed Ridge: Atire nas janelas do Templo

Quando estiver jogando como Sgt. Byrd contra os Cat Witches, atire em todas as janelas do templo.

Bentley's Outpost: Empurre uma caixa do Morro

Empurre a enorme caixa bloqueando a entrada da caverna até a borda do morro.

Desert Ruins: Acabe com todas as Algas

Quando estiver controlando o bicho de estimação de Hunter,, atire em todas as algas.

Haunted Tomb: Nade para o Dark Hole

Entre no rio de água na sala onde encontra pela primeira vez o Stonbe Beast. Logo que estiver na água nade para a alcova em baixo da plataforma para um Skill Point.

Dino Mines: Acerte todos os Seahorses

Mire nos 3 Seashores que estão nadando. Acabe com todos eles.

Dino Mines: Acerte n Dinossauro Secreto

Quando estiver controlando o Agent 9 e estiver no "Gunfight at the Jurassic Corral" fique de olho no dinossauro verde escuro perto do final do jogo.

Agent 9's Lab: Exploda todas as Palmeiras

Passe por toda a missão até chegar na máquina de vendas de bomba. Acabe com as 2 palmeiras e depois volte até as 5 palmeiras e acabe com elas.

INICIO DA NOSSA ESTRATÉGIA

1) Sunrise Spring Home

Pegue 400 Gems e 5 ovos

- Ovo perto do rio: Isabelle
- Aprenda Gliding: Coltrane
- Voe pela caverna: Ami
- Fundo do lago: Bruce
- Cabeçada na Pedra: Liam

SUNRISE SPRING WORLD

Se familiarize com os movimentos de Spyro. Pegue todas as jóias que estão perto da área do lago. Pule na correnteza para chegar na enorme árvore cruzando de onde começou. Aqui você vai encontrar a sua primeira borboleta. Quando são encontradas estas criaturas dão a Spyro uma vida extra e mais energia para Sparx.
Logo que tiver encontrado a borboleta, vá para perto da cachoeira para encontrar mais Gems e o primeiro ovo.
Continue vasculhando a área por mais Gems; fale com Zoe e depois se aproxime do portal de Sunny Villa. Aqui Bianca vai aparecer e ter uma conversinha com você.
Não vá para Sunny Villa ainda. Continue procurando por Gems (há uma dourada atrás do portal) e outras coisas. Suba as escadas e fale com Hunter. Ele vai ensiná-lo como planar e usar o Glide. Siga-o para a entrada de lá até uma caverna azul. Continue com ele, e ele lhe dará outro ovo.
Depois de receber o ovo, entre no buraco atrás de você para conversar com Zoe. Há muitas Gems no solo desta caverna então pegue todas antes de ir para um Superfly. Quando pegar um Superfly voe para a plataforma superior esquerda. Se cair vai poder continuar pegando Superfly para encontrar ainda outro ovo. Entre na caverna de vôo mais uma vez. Desta vez seja rápido e voe para fora da caverna para onde a borboleta está sendo mantida presa.

Continue vasculhando a área para pegar Gems, subindo o morro e indo para as árvores onde Rocky está lá parado com o seu portal que não funciona direito. Vá para à esquerda e queime a ovelha para dar a primeira comida a Sparx. Zoe também está nesta área para ajudá-lo com a câmera.
Hunter está na sua frente e esta o esperando na borda do rio. Fale com Hunter e depois nade para o fundo do rio para pegar outro ovo e quebre sempre as garrafas para pegar mais Gems. Saia da água pelo lado esquerdo e suba as escadas até uma entrada de madeira. Você pode não entrar nesta área por enquanto mas dá para pegar muitas Gems antes. Volte para a área da ovelha e coma mais borboletas. Com isso você vai

acabar ganhando uma vida. Vá para trás do portal que Rocky está e pule em cima da pedra. Dê uma cabeçada nesta pedra para revelar o último ovo da área. Se você pegou todas as Gems até agora deverá ter mais ou menos 400.
Volte para o lago e pule na plataforma à direita de onde Hunter está. Dentro desta sala você vai encontrar mais Gems. Zoe deixou um recado fora desta sala para Sparx. Você vai ter que voltar aqui mais tarde.
Com esta fase completada é hora de ir ver o Mr. Moneybags para saber o que ele tem para falar. Resgate Sheila pagando 300 Gems. Fale com Sheila e depois vá para Sheila's Alp.

2) Sheila's Alp

Pegue 400 Gems e 3 ovos

- Ajude Bobby a voltar para casa: Nan
- Ajude Pete a voltar para casa: Jenny
- Ajude Billy a voltar para casa: Ruby

SUNRISE SPRING WORLD

Billy o bode da montanha se aproxima de Sheila e diz que Bobby, Pete e Billy estão tentando voltar para casa. Primeiro de tudo se acostume com os movimentos de Sheila e fale com Billy para ele lhe ensinar o Air Hop. Use este movimento para chegar na plataforma do outro lado da correnteza.
Continue pegando Gems e acabe com todos os Rhynocs que entrarem em seu caminho. Se aproxime de Billy para saber outro movimento. Use este novo movimento para chegar à uma alcova no alto da parede à direita de Billy. Pegue todas as Gems que estiverem lá.
Dê um pulo duplo na área principal para encontrar a casa de Billy. Ele lhe dará um ovo. Pegue as Gems do lado esquerdo da casa dele e entre no túnel à direita. Logo adiante você vai encontrar Pete e Boby que irão pedir para você chutar o alce. Faça isso. Mate os dois Rhynocs que estão por ali perto e depois acabe com a pedra que bloqueia a entrada da casa de Pete. Entre na casa dele e vai receber mais um ovo.

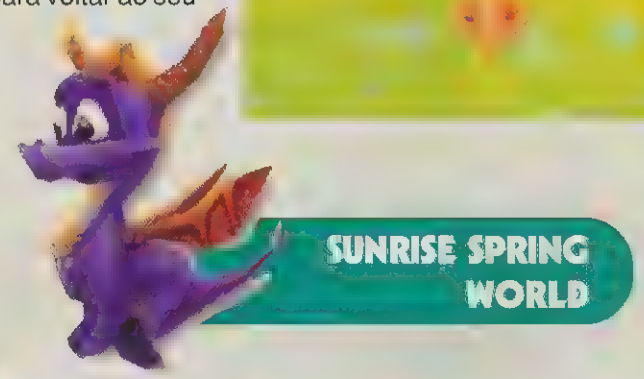
Deixe Pete sozinho e explore esta caverna antes de sair para falar com Bobby. Chute todas as pedras que ver para pegar Gems.
Chute todas as pedras não apenas para pegar Gems mas para também poder subir nas plataformas perto da casa de Pete e a outra perto do rio. Vá nelas para pegar mais Gems.
Saia da caverna para à esquerda da casa de Pete e encontre Bobby. Ele tem um plano bem esperto. Ele vai ficar sentado no alto do morro enquanto você bate nos Rhynocs. Acabe com todos os Rhynocs que chegarem perto de você e vá andando pelo campo. Pegue todas as Gems que aparecerem. Na última cabana acabe com o

Rhynoc e Bobby vai finalmente poder chegar em sua casa. Encontre-o para receber outro ovo. Saia pelo portal que vai aparecer à esquerda da casa de Bobby. Pegue as Gems e chute a pedra na alcova em cima do portal. Pule nesta sala secreta para pegar mais Gems. Lá fora novamente, na plataforma cruzando a casa de Bobby há outra borboleta presa, assim como mais Gems e power-ups. Com isso você deverá ter mais 400 Gems. Vá pelo portal para voltar ao seu mundo normal.

3) Sunny Villa

Pegue 400 Gems e 6 ovos

- Resgate o prefeito: Sanders
- Ovo perto da construção: Vanessa
- Lizard Skating I: Emily
- Lizard Skating II: Daisy
- Pule para Rapunzel (Sheila): Lucy
- Glide para Spring: Miles



Logo que entrar neste local os habitantes do lugar irão pedir para que salve o prefeito dali. Limpe o campo para pegar muitas Gems. Na cachoeira à direita você vai encontrar muitas plataformas com muitas Gems e uma borboleta, mas cuidado para não cair. Logo que limpar a área de Rhynocs, suba a rampa para falar com Zoe. Circule por esta área passando pela passagem arqueada e indo para o corredor azul. Aqui Zoe (ela é muito rápida!) vai conversar com você. Continue indo em frente até encontrar o prefeito em sua cela. Ele irá lhe dar mais um ovo. Entre pelo portal que o prefeito entrar. De onde encontrou o prefeito volte para a área principal e depois para a área mais alta. Acabe com os inimigos para encontrar o ovo na plataforma à esquerda. Pule no pilar e depois para o outro logo a frente. Daqui pule para o moinho de vento e depois para a plataforma mais acima. Agora você vai poder descer pelo pilar ao lado para pegar mais Gems. Completando esta área é hora de seu primeiro Challenge Portal. Volte para onde você encontrou o prefeito e pegue as escadas indo para o portal.

Hunter estará lhe esperando no Skate Park. Você vai ter que pegar 15 lagartos espalhados pela arena. Pegue os lagartos,

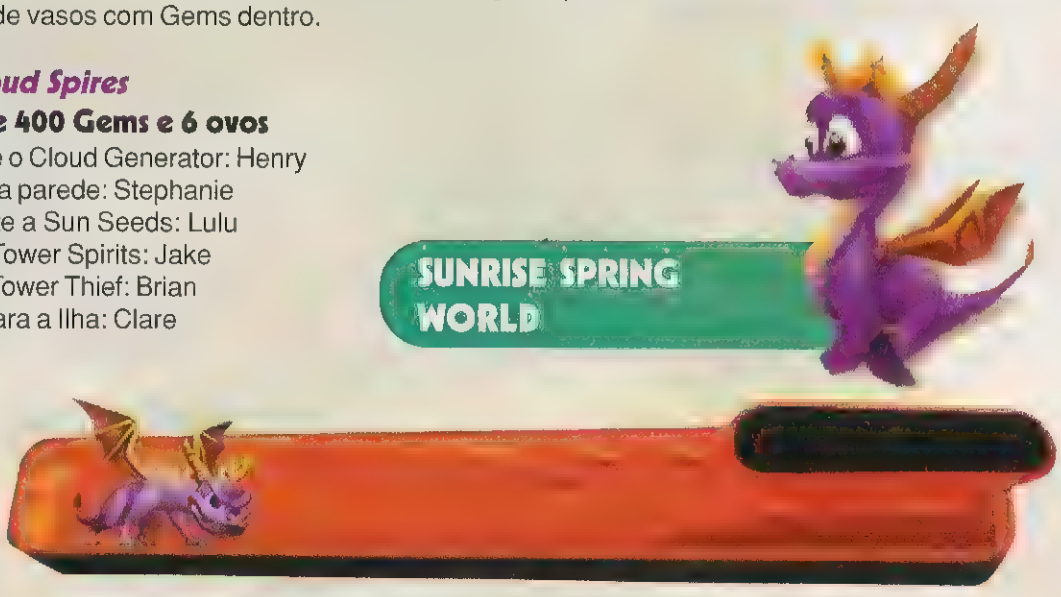
mas não se esqueça das Gems. Aperte X quando estiver no topo da subida para ir mais para a vertical e deste modo pegando mais lagartos. Se acostume com o percurso antes de entrar no desafio.
Logo que pegar 15 lagartos, Hunter então vai lhe dar um ovo como presente. E se você conseguir pegar 15 lagartos em menos de 3 minutos ele lhe dará 2 ovos ao invés de 1.
Quando você completar este segundo desafio, ele lhe dará outro ovo e abrirá o parque de Skate para você andar a hora que quiser.
Vá para a torre do centro e ande com o moinho de vento até a plataforma. Pegue as Gems à esquerda e depois pule para os pilares brancos no começo da fase. Pule de pilar em pilar pegando todas as Gems que encontrar, depois do ultimo pilar em cima da cachoeira, além de muitas Gems você vai encontrar um ovo adicional. Vá para a torre do centro e depois vá para a entrada de Sheila.
Sheila irá ajudá-lo a acessar novas áreas da fase. Pegue a Gem vermelha que vai encontrar na plataforma debaixo de onde começa. Fique com seus olhos abertos enquanto se move para outros lugares. Depois de limpar alguns telhados, você vai chegar a muitas plataformas no alto da parede. Pule de plataforma para plataforma até chegar perto do corredor da torre. Acabe com os inimigos no caminho e continue em frente. Caia na plataforma abaixo, acabe com os inimigos, pegue as Gems e coma o sapo. Agora pule até a torre de Rapunzel.

Enquanto você roda pela torre, você vai ter que cruzar três salas. Cada sala sucessiva você vai encontrar um inimigo dentro. Quando chegar no topo da torre você vai encontrar Rapunzel que lhe dará mais um ovo. Volte para onde Marco está. No mesmo prédio, ao lado da janela você vai encontrar mais Gems. No segundo telhado há uma plataforma mais abaixo onde você pode ir lá e acabar com o inimigo, depois caia mais uma vez e vai encontrar uma área cheia de vasos com Gems dentro.

4) Cloud Spires

Pegue 400 Gems e 6 ovos

- Ligue o Cloud Generator: Henry
- Siga a parede: Stephanie
- Plante a Sun Seeds: Lulu
- Bell Tower Spirits: Jake
- Bell Tower Thief: Brian
- Vá para a Ilha: Clare



ANIME MIX

TODAS AS NUANÇAS DA ANIMAÇÃO JAPONESA E MANGÁ

Código: R-AMIX 01

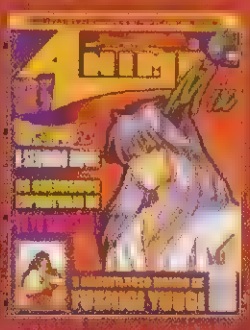
Código: R-AMIX 02

Código: R-AMIX 03

Código: R-AMIX 04

Código: R-AMIX 05

Código: R-AMIX 06



Código: R-AMIX 07

Código: R-AMIX 08

Código: R-AMIX 09

Código: R-AMIX 10

Código: R-AMIX 11

Código: R-AMIX 12

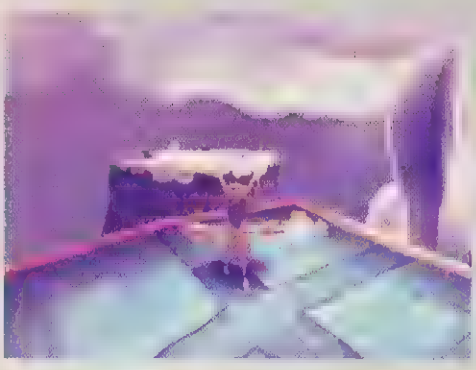
CUIDADO QUE ESTA ONDA PEGA!!!

Mande **CHEQUE NOMINAL**, **CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas. **MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE** (0**11) 3966-3166
ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

Cód.: R-AMIX 01 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 02 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-AMIX 04 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 05 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 06 - Cada R$ 3,99 ( )
Cód.: R-AMIX 07 - Cada R$ 3,99 ( )	Cód.: R-AMIX 08 - Cada R$ 3,99 ( )	Cód.: R-AMIX 09 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód.: R-AMIX 10 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 11 - Cada R$ 3,90 ( )	Cód.: R-AMIX 12 - Cada R$ 3,90 ( )

A sua primeira tarefa aqui é ligar o gerador de nuvens. Pegue todas as gems que encontrar e vá em direção dos dois vilões. Acabe com os dois. Acerte o botão vermelho na parede para acionar o elevador, suba por ele. Pegue as Gems nesta plataforma e vá para a outra. Pegue todas as Gems desta área e fique esperto com os inimigos que são abundantes nesta área. Agora pule na corrente de vento para ser levado para outra área. Acabe com os inimigos desta sala e fale com Zoe. Acabe com todos os inimigos, depois vá para a plataforma e acabe com o outro inimigo maior. Siga a parede branca para encontrar o primeiro ovo. Acabe com os inimigos desta área e pegue as Gems e depois acerte o botão vermelho para acionar o elevador. Suba o elevador para ouvir o que o Moneybags quer dizer.

Pague as 200 Gems que o Moneybags pede para você cruzar as plataformas. Acabe com os inimigos do outro lado e desça a rampa para falar com Zoe. Passe pelo abismo e acabe com os inimigos do outro lado. Pegue todas as Gems e depois suba as escadas para fora. Pegue todas as gems, acabe com os inimigos (isto está ficando repetitivo) e fale com o pequeno cidadão. Ele irá lhe falar algumas coisas e depois você vai receber mais um Ovo. Entre no novo Challenge Portal. Cumulus irá explicar seus problemas. O que você deve fazer aqui é acionar a alavanca que está ao lado de Cumulus e depois perseguir as sementes com a sua chama até que elas caiam no pote no canto. A primeira é relativamente fácil, mas as duas ultimas são um pouco mais difíceis. Faça seu máximo e logo que conseguir pegar a terceira semente, você vai receber mais um ovo. Volte pelo portal e pule no moinho de vento perto do portal de saída cruzando o abismo. Aqui você vai encontrar outro desafio, desta fez usando os poderes dos SuperFly. Voe pela sala queimando todos os espíritos malignos que infestam esta torre. Logo que limpar o sexto espírito você vai receber mais um ovo.



Agora procure por um pequeno ladrãozinho verde e fique com o botão Quadrado apertado para persegui-lo, pegue-º Pegue o ovo mas não se esqueça de pegar todas as gems que estiverem no caminho. Saia da torre do sino e volte para o lugar onde pegou um ovo anteriormente. Suba as escadas e acabe com os inimigos que estiverem lá em cima. Agora tente pular para a ilha que está lá longe. Passe pelas chamas à esquerda e passe pelo abismo. Logo que chegar na pequena plataforma que não tem fogo, você apenas vai precisar pular para a esquerda para chegar até a ilha. Mova Spyro até a parede e segure R1 enquanto muda a sua visão. Corra até a borda e pule até o outro ovo e mais gems. Agora vá para o Exit Portal e saia do lugar.

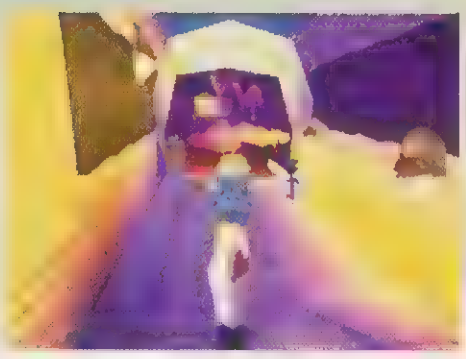
5) Molten Crater

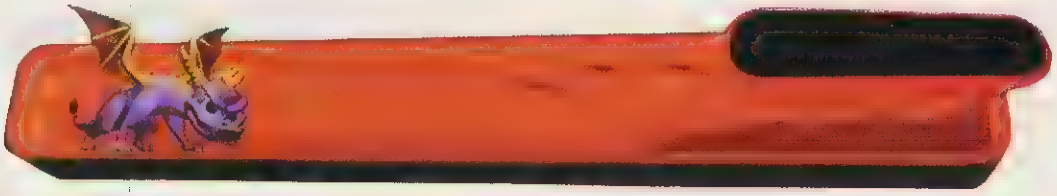
Pegue 400 Gems e 6 Ovos

- Vá para o Tiki Lodge: Curlie
- Perto do Lava River: Rikki
- Substitua o Idol Heads (Sgt. Byrd): Ryan
- Sgt. Byrd Exoplode uma Parede (Sg.t Byrd): Luna
- Pegue o Ladrão: Moira
- Corra Atrás do Ladrão: Kermitt

SUNRISE SPRING WORLD

O Molten Crater está cheio de inimigos e Clay precisa de sua ajuda. Comece a missão quebrando os vasos qe estão ao seu lado para a esquerda de Clay e continue seguindo o caminho até chegar à um rebanho de inimigos. Acabe com todos eles. Circule o rio de lava e pule para a primeira plataforma onde o primeiro ovo o espera. Vá para o túnel e fale com Zoe para manter Sparx com energia. Acabe com os inimigos e saia pela entrada do lado oposto. Acabe com os outros inimigos que vão aparecer aqui e pule na plataforma com Gems. Antes de cruzar a ponte, vá para a esquerda até encontrar uma chave. Com esta chave em mãos volte para o começo do jogo para habilitar o pote secreto. Você vai encontrar várias Gems de cores diferentes. Volte para a enorme área e cruze a ponte de lava para a direita. No topo da escada de concreto, Rocky o espera, você vai receber mais um ovo. Agora desça a rampa e vá diretamente para os Rhynocs. Logo à frente está a entrada para a casa do Sgt. Byrd, mas infelizmente ele está preso agora. Passe pela corrente de lava e pague o Moneybags 300 Gems para que ele liberte os dois ovos que ele deveria estar guardando. Logo que estiver dentro da área de desafios, Stony vai lhe informar sobre um ladrão que está correndo solto. Antes de começar a correr atrás do ladrão explore a área por Gems, que estão em vários vasos. Logo que pegar todas as Gems, volte para o caminho de concreto e comece a perseguição. Não pare nem por um segundo, e eventualmente você vai pegar mais um ovo dele. Stony irá mostrar que mais um ladrão está com outro ovo. Segure o botão Quadrado e não pare de correr atrás dele. Poderá demorar um pouco, mas logo você vai pegar mais um ovo de suas





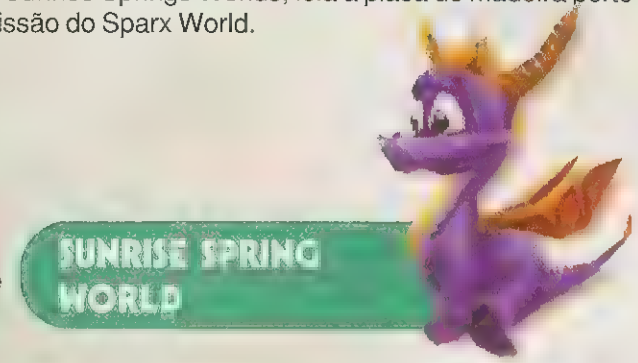
mãos. Antes de sair deste lugar, fature um Skill Point correndo até a rachadura na parede perto do pote selado. Dentro você vai encontrar uma borboleta. Você também pode ganhar bastante velocidade na pista e depois bater no vaso selado para faturar 24 Gems.
Quando voltar para a fase o Sgt. Byrd poderá ajudá-lo. Volte para Sunrise Spring Home. Logo que completar o Sgt. Byrd's Base no Midday Gardens, volte para este mundo e entre no portal onde está a placa do Sgt. Byrd.

Logo que estiver dentro, fale com Shale. Você terá que ajudá-lo a pegar 5 Idol Heads e levá-las nos pontos certos para que ele possa entrar para a Tiki Lodge. Nos pedestais em volta da caverna central estão as estátuas. Em cada túnel desta sala está uma Idol Head. Pegue todas as gems no processo e pegue o ícone de Ryan como símbolo de sua irmandade com Tiki Lodge. A próxima tarefa para Sgt. Byrd é explodir uma parede no Tiki Lodge. Logo à direita de Shale atire um míssil na parede, atrás dela você vai encontrar mais um ovo.
Este era o último ovo que precisava em Sunrise Springs Worlds, leia a placa de madeira perto do balão de ar para ir para a primeira missão do Sparx World.

6) Seashell Shore

Pegue 400 Gems e 6 ovos

- Liberte os Selos: Dizzy
- Em Baixo das Docas: Jason
- Limpe o Cano: Duke
- Derrote o Shark Sub: Jamie
- Destrua o Sand Castle (Sheila): Mollie
- Vá na Secret Cave (Sheila): Jared



A sua primeira tarefa neste mundo submerso é libertar os amigos de Sebastian de suas celas no começo da área. As coisas se tornam mais difíceis aqui, pois você não pode usar o ataque de fogo. Nade por toda a área sempre pegando as Gems. Nade até os Rhynocs atirando torpedos e se esquive dos tentáculos do polvo. Passe pelas placas de madeira pegando as Gems e a borboleta, e depois saia da água pelo buraco acima.

Pegue as Gems e mergulhe novamente na água. Em adição à muitas Gems e inimigos, você vai receber um ovo aqui também. Vá para a superfície e pule de volta nas docas. Pule de um lado para o outro e acabe com os inimigos com o seu lança-chamas e depois passe pela entrada de madeira.

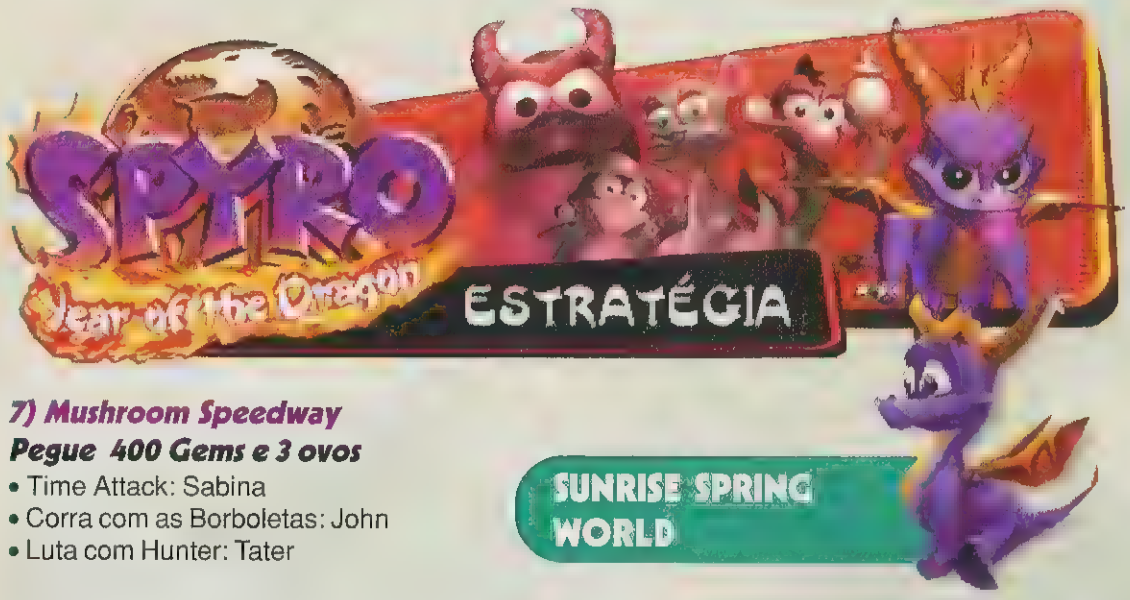
Acabe com qualquer inimigo que aparecer em seu caminho e cruze a sala, logo que deixar a sala, suba as escadas da direita para falar com Zoe. Vire-se e fique de frente para as escadas que acabou de usar. Corra pule e suba no balcão de madeira. Aqui você vai encontrar algumas Gems. Volte para onde falou pela última vez com Zoe e pule de plataforma para plataforma, acabando com os inimigos e pegando as Gems que deixou para trás.

Você logo vai chegar em um Challenge Portal que precisa de Sheila, então continue adiante e passe pela entrada de água perto da plataforma. Vá para o fundo da sala para pegar Gems, vasos e garrafas e acabe com os Rhynocs. Passe pelas tábuas de madeira para encontrar uma foca nos tentáculos do polvo. Dê uma cabeçada no polvo para ele soltar a foca. Então a pequena foca vai lhe dar um ovo. Suba a rampa e pegue as 6 Gems que estão lá em cima então vire-se e continue procurando nas conchas para mais gems. Entre no Challenge Portal a esquerda da concha. Este próxima desafio vai fazer com que Spyro passe por um tubo de fluído em alta velocidade. Neste tubo no entanto, há alguns Rhynocs e algumas minas. Você vai Ter que acabar com os 11 inimigos sem tocar em nenhuma mina para pegar o ovo. Saia pelo portal e saia da água e pule em cima da enorme concha acima. Pegue as Gems deste local e depois entre no próximo portal que está perto de uma Palmeira.

Aqui você vai enfrentar Blute em seu submarino. Use a alavanca analógica mais X para controlar a sua nave e use O para atirar. Acabe com Bluto e logo vai receber mais um ovo por sua façanha.

Não passe pelo portal ainda! Pegue todas as Gems vasculhando a área. Pegue tudo o que puder e logo que fizer isso, saia daqui e volte para a área principal da missão com o rosto de Sheila pintado.

Entre no portal para jogar com Sheila. Aqui você vai Ter que destruir todas as armas dos Rhynocs em menos de 90 segundos. Se você conseguir acabar com todas as armas em menos de 90 segundos você vai receber o seu pequeno ovo. Volte para o portal perto do lugar de Sheila, e você vai ver uma caverna escondida à direita da água. Entre nesta caverna para encontrar mais Gems e o último ovo da fase.

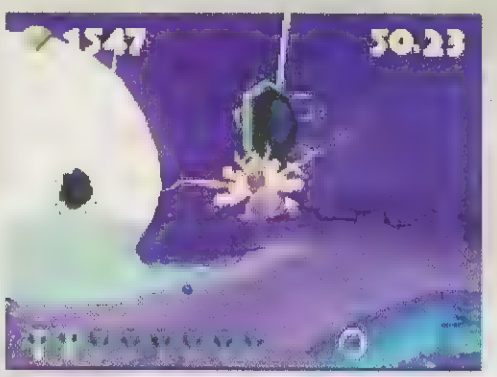


7) Mushroom Speedway

Pegue 400 Gems e 3 ovos

- Time Attack: Sabina
- Corra com as Borboletas: John
- Luta com Hunter: Tater

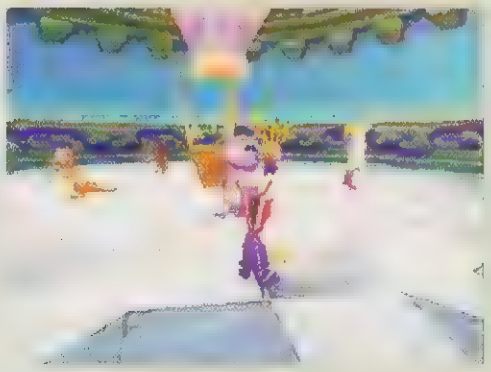
Este lugar é muito divertido. Nesta áreas Hunter e Spyro irão entrar em várias atividades aéreas para receber alguns ovos. A sua primeira escolha será entre o Time Attack e a corrida com as borboletas.



Quando escolher o Time Attack você vai ter que correr por todo o percurso, passando por dentro de 8 anéis em menos de 75 segundos. Cada alvo tem um número determinado de Gems que você recebe, então você deve completar o desafio para receber todas as 400 Gems. Quando você passar por todos os 8 anéis, vire a esquerda e entre na caverna. Acabe com todas as aranhas que encontrar e finalmente você vai entrar na área das plantas. Depois que queimar todas as plantas, você vai Ter que correr com as borboletas. Pegue todas as 8 borboletas que estão em volta do enorme cogumelo. Se fizer isso dentro do tempo você vai receber mais um ovo.

O próximo desafio são as borboletas. Você deve correr e passar por todos os Checkpoints verdes para não sair da pista. No curso também há estrelas azuis que servem como um turbo para lançá-lo mais longe. Se você passar por todas as estrelas e não perder um anel com certeza você vai receber o próximo ovo. Se você abrir o Atlas vai perceber que falta um ovo para ser pego. O terceiro Mini-Game só pode ser encontrado depois que encontrar Hunter. Jogue novamente o Mini-Game do Time Attack, quando você passar pelas plantas, antes de entrar na caverna vá para uma pequena ilha que está a direita do cogumelo. Na alcova do outro lado do cogumelo está Hunter. Você eventualmente vai entrar em outro mini-game onde vai ter que acabar com os discos voadores. Use o botão O para atirar com as armas e o X para o Turbo. Um UFO vai atirar em você logo que começar o jogo, então vire para a direita logo que começar o jogo. Acabe com todos os 7 UFOs para receber o último ovo.

Sunrise Spring Home Cont'd

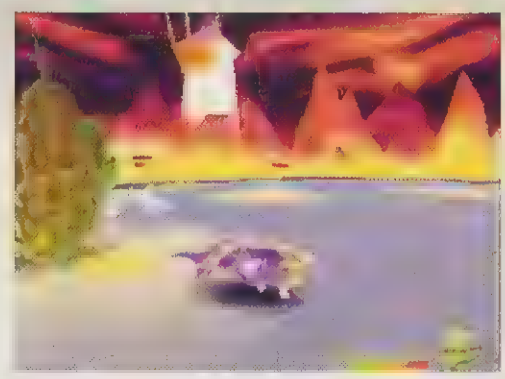


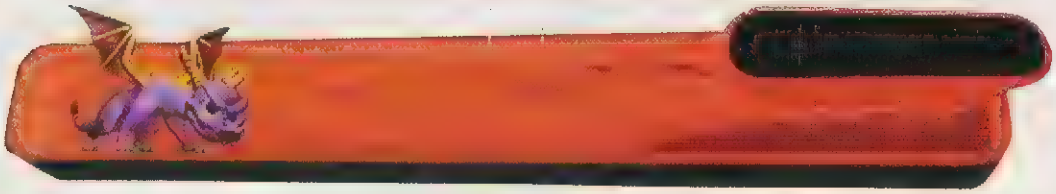
Se você seguiu este guia até agora, você deverá ter 6 das 8 áreas da Sunrise Spring completada, com apenas 2 ovos necessários no Molten Crater e 1 no Buzz Dungeon. É hora de ir para Midday Gardens. Volte para a sala em forma de domo perto do lago e se aproxime do balão de ar quente no centro da sala. Agora você vai poder ir para o próximo mundo. Entre e vá para Midday Gardens. A sua viagem para Midday gardens é interrompida com a sua primeira luta com chefe. Você vai encontrar um monstro voador com o nome de Buzz. Por sorte Sheila vai ajudá-lo a acabar com este monstro.

8) Buzz's Dungeon

• Derrote Buzz: Grayson

A sua batalha com Buzz acontece em uma plataforma redonda cheia de lava em volta. Você vai Ter que jogar Buzz na lava para machucá-lo. A cada vez que acertá-lo ele vai se tornar um pouco mais difícil. Durante a batalha uma ovelha vai aparecer para você curar qualquer dano que levar. No começo da batalha fique com o botão Quadrado apertado e faça de tudo para derrubá-lo na lava. Fique esperto pois ele vai sair da lava e tentar acertá-lo, então se esquive de seu ataque e depois disso faça de tudo para derrubá-lo na lava novamente. O próximo ataque de Buzz é uma parede de fogo que vai impedir que você o acerte. Evite o ataque de Buzz quando ele entrar na plataforma e acerte-o novamente. Quando acertá-lo ele vai ficar envolvido por uma parede de fogo que dura cerca de 4 segundos. Espere com que a parede suma e acerte-o novamente até que ele cai na lava. Com bastante paciência, você vai acabar com ele rapidinho.





SPYRO Year of the Dragon

ESTRATÉGIA

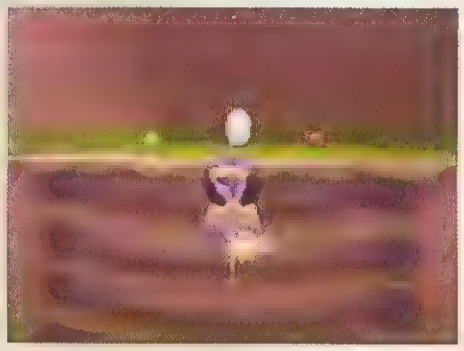
1) Midday Garden Home

Pegue 400 Gems e 5 ovos

- Ovo em baixo da água: Dave
- Ice Cave: Mingus
- Pegue o ladrão: Trixie
- Superflame nos vasos das flores: Matt
- Suba na plataforma: Modesty

Quando você sair do balão, destrua os vasos e pegue 40 Gems antes de sair da sala. Lá fora pegue mais Gems nos vasos. Não entre na caverna azul por enquanto, entre no lago e pegue todas as Gems junto com o seu primeiro ovo.
Agora sim, pode entrar na caverna azul à direita do lago. Pegue todas as Gems possíveis nesta sala principal e depois entre na caverna à esquerda do portal Icy Peak. Pegue o ovo lá dentro e saia da caverna pelo mesmo caminho que entrou.

Pegue as Gems onde está uma família de coelhos e depois suba as escadas para chegar até onde Hunter está. Ele irá dizer para você cuspir uma pedra no alvo para abrir o portal para o Enchanted Towers. Pegue a pedra e atire. Quando pegar todas as Gems deste nível, comece a perseguir o ladrão no canto superior direito. Corra atrás dele pelo caminho até alcançá-lo e pegar outro ovo. Antes de deixar esta área para o próximo ovo, procure por todas as Gems que estiverem por aqui.
Agora suba as escadas com grama cruzando da ponte de onde Hunter está. No campo aqui você vai encontrar muitas Gems e Zoe parada perto de um Power-up (Superflame). Pegue todas as gems desta área e pegue o power-up. Agora ande por este local explodindo os



GAMERS PRÓ DICAS

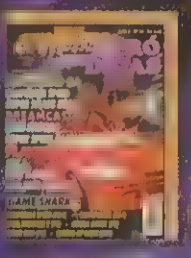
NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-PD 15
Cada R$ 3,00

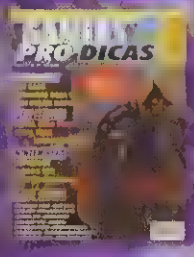
Cód.: R-PD 16
Cada R$ 3,00

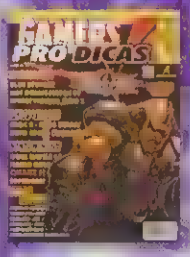
Cód.: R-PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 18
Cada R$ 3,00

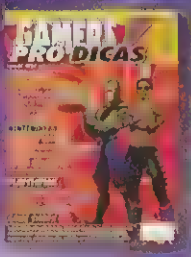

Cód.: R-PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: R-PD 20
Cada R$ 3,00


Cód.: R-PD 21
Cada R$ 2,90


Cód.: R-PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 23
Cada R$ 2,90


Cód.: R-PD 24
Cada R$ 2,90

Cód.: R-PD 25
Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 26
Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 27
Cada R$ 4,99

Cód.: R-PD 28
Cada R$ 4,90

Cód.: R-PD 29
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

- Cód.: R-PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
- Cód.: R-PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 24 - Cada R$ 2,90 ( )
- Cód.: R-PD 25 - Cada R$ 4,90 ( )
- Cód.: R-PD 26 - Cada R$ 4,90 ( )
- Cód.: R-PD 27 - Cada R$ 4,99 ( )
- Cód.: R-PD 28 - Cada R$ 4,90 ( )
- Cód.: R-PD 29 - Cada R$ 4,90 ( )

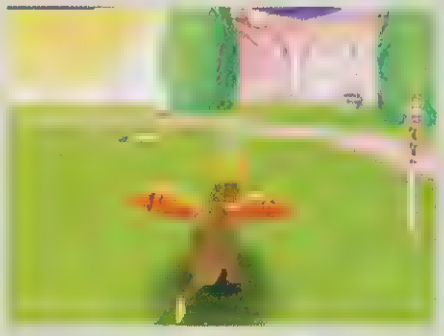
Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias.

Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom.

OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (011) 3966-3166**

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares, não precisa ser necessariamente da mesma edição.

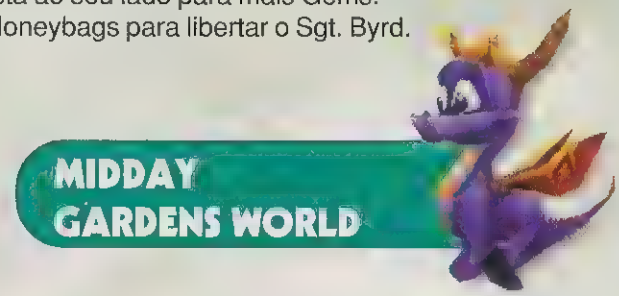


vasos de plantas. Logo que acabar com o quarto você vai receber mais um ovo.
Perto da escadaria levando para cima de uma enorme parede de pedra você vai encontrar o quinto ovo. Volte para a antiga área e pegue a habilidade Superflame mais uma vez. Desça as escadas em volta do caminho do templo do centro, e siga-o para a direita. Lá você vai encontrar um pote selado, que só pode ser quebrado com explosões. Acabe com ele para pegar algumas Gems. Volte e fale com Hunter mais uma vez e destrua o pote que está ao seu lado para mais Gems.
Volte ao templo e pague 700 Gems para o Moneybags para libertar o Sgt. Byrd.

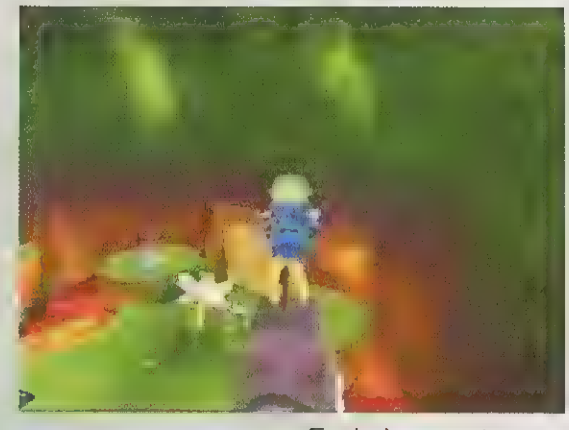
2) Sgt. Byrd's Base

Pegue 500 Gems e 3 ovos

- Limpe o Prédio: Ryan Lee
- Limpe as cavernas: Sigfried
- Resgate 5 Hummingbirds: Roy

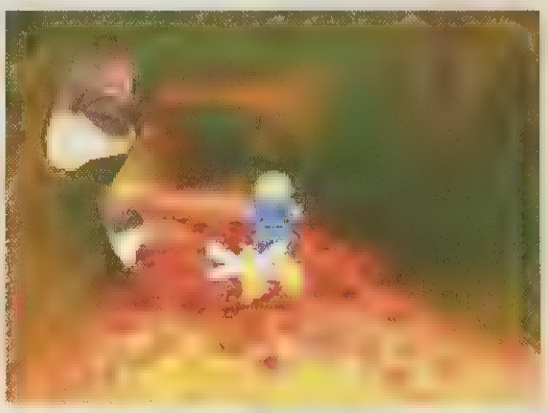


Use os foguetes do Sgt. Byrd para acabar com os inimigos e quebrar os vasos. Atire na gaiola para libertar o seu amiguinho e depois aperte X para voar até a plataforma superior. Agora siga os conselhos de Gabrielle e passe pelas próximas salas, pegando o máximo de Gems que puder.



Logo você vai encontrar Gabrielle que lhe dará um ovo como recompensa. Exploda as portas adiante e mude para a primeira visão, acabando com todos os Rhynocs. Pegue a carga e deixe-as em cima de cada dispositivo azul ao lado das portas. Passe para a próxima sala e liberte mais um amigo seu. Não se esqueça de olhar para o alto para ver se há mais balões com vasos para quebrar.

Na próxima sala tome cuidado com os Rhynocs pois eles serão bem difíceis. Acabe com eles e pegue as gems e depois saia desta nova sala.



Perto de Gabrielle está uma bomba. Você pega 4 bombas para cada ícone que pegar. Acabe com todos os inimigos e vasos que encontrar depois vá para à frente. Nesta área acabe com todos os inimigos, pegue todas as Gems que encontrar nas plataformas e salve seu outro amiguinho para receber mais um ovo. O portal de saída vai aparecer aqui também.

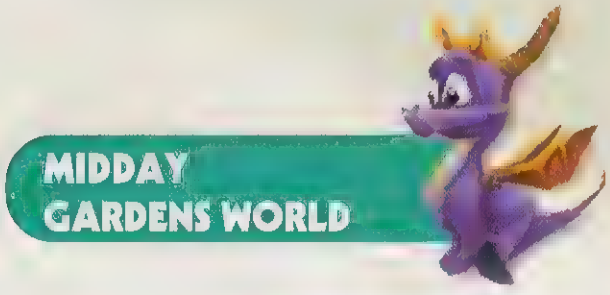
Logo que estiver confiante de Ter acabado com todos os inimigos e pego todas as gems, cruze a lava de frente de onde entrou nesta área. Vá cautelosamente para o túnel a sua direita e você vai encontrar o quarto Hummingbird. Destrua a sua gaiola para libertá-lo.

Logo que estiver de volta para a área central, vá para a plataforma acima do Exit Portal e pegue as Gems e a borboleta que estão lá. Pegue a bomba e volte pelas últimas salas da construção. Você vai chegar em um vaso selado perto do final das salas. Solte uma bomba lá para encontrar uma passagem escondida para o quinto Hummingbird. Pegue todas as Gems pelo caminho e logo que libertar seu ultimo amigo, você vai receber o último ovo desta fase. Logo que terminar esta fase você vai poder entrar no primeiro Sparx World.

3) Icy Peak

Pegue 500 Gems e 6 ovos

- Encontre Doug o Urso Polar : Chet
- Em cima de uma plataforma: Maynard
- Proteja Nancy a Patinadora: Cerny
- Pegue o Ladrão I: Betty
- Pegue o Ladrão II: Scout
- Vá para a Sky Island: Reez



Logo que entrar nesta fase entre no canhão e acabe com os dois cristais de gelo depois de falar com o Urso polar. Enquanto estiver com esta arma, você também pode acabar com os inimigos e vasos se quiser. Saia do canhão e use o redemoinho de vento à direita para chegar aos vasos. Volte para a área central e vá pelo gelo.

Pegue as gems e suba as escadas para a sua esquerda. Use o lança-chamas de Spyro para explodir as caixas de TNT e libertar os Rhynocs. Cruze o abismo e acabe com o enorme Rhynoc. Passe pela próxima série de escadas, acabado com tudo em seu caminho e pegando Gems até chegar em outro canhão. Atire no bloco de gelo cruzando o abismo, para um túnel perto e depois mire na pilar do lado oposto. A parede vai explodir revelando um vaso selado e um Rhynoc. Acabe com os dois e depois pegue o seu prêmio.

Entre no túnel abaixo do ovo que não dá para ser alcançado. Acabe com o vaso e pegue as Gems e continue até onde Zoe está esperando e grave seu jogo. Antes de cruzar a enorme geleira à frente vá para a direita e suba as pequenas escadas onde está uma Gem vermelha. Siga as plataformas pequenas passando pelo Rhynoc até encontrar o seu primeiro ovo desta área.

Volte para onde Zoe estava e queime tudo no seu caminho. Pegue todas as gems e depois vá para as escadas para a sua esquerda. Quebre todos os vasos em seu caminho e depois vá para outro canhão. Atire no gelo da coluna, revelando outro redemoinho de vento, e os dois blocos de gelo perto do morro. Pule no redemoinho até poder ir para a pequena ilha e pegar as suas gems e volte para a sua arma. Use a arma para acabar com as inúmeras caixas de TNT e depois vá pegar suas recompensas.

Entre na sala amarela, pegue as Gems e depois fale com o urso polar na outra plataforma. Deste modo você recebe mais um ovo como prêmio.

Não use a gôndola por enquanto. Desça as escadas cruzando do canhão. Pegue todas as

gems em seu caminho e entre no Challenge Portal. É a hora de outro desafio de pegar o ladrão, como sempre pegue todas as Gems antes de começar a perseguir o delinqüente. Você vai Ter dois ladrões para pegar, e assim recebendo dois ovos. Agora de onde começou vá para a direita e siga o caminho passando pelo abismo. Para a direita você vai encontrar um gelo quebrável na parede. Destrua esta parte da parede e você vai receber muitas gems sem falar em outro redemoinho de vento. Siga o caminho e vá sempre para a direita. Vasculhe esta área o máximo que puder para pegar o maior número de Gems. Depois volte para o portal.

Suba as escadas e use o canhão e exploda os blocos de gelo no redemoinho de vento cruzando o abismo. Use o redemoinho para subir até a plataforma que fica ali perto. Pegue todas as gems deste lugar e depois pegue a borboleta. Agora vá para a outra plataforma que contém ainda mais Gems e com mais um ovo.

Volte na sala amarela que Doug estava, agora cruze a sala onde um Moneybags espera. Dê a ele 500 Gems e ele abrirá o rink de patinação. Se encontre então com Nancy e fale com ela e concorde em ser seu parceiro. Agora tudo que deverá fazer é andar do lado de Nancy e jogar fogo em qualquer jogador de Hockey que aparecer. Muito fácil. Quando acabar com este mini-game você vai receber mais um ovo.

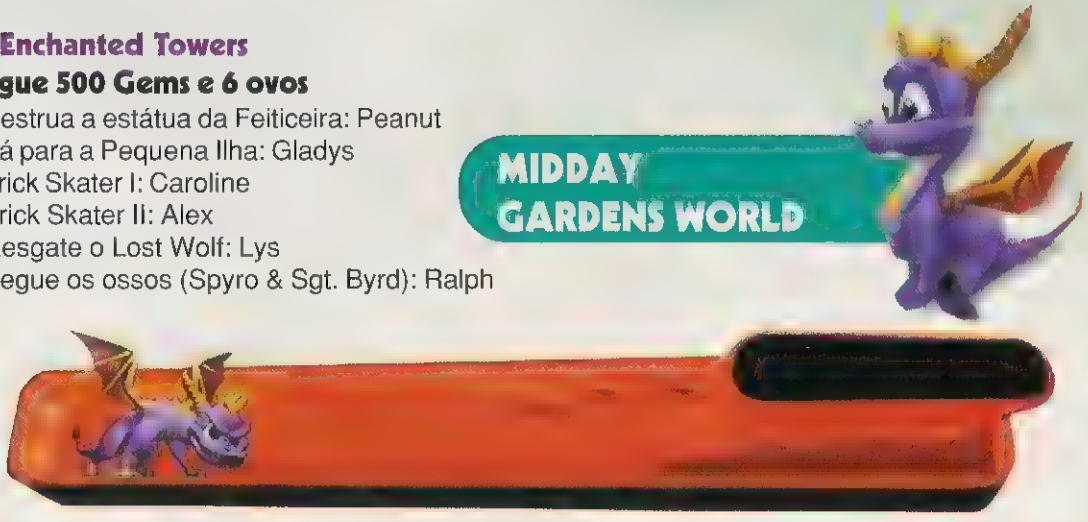
Você vai precisar agora pegar algumas gems. Você já matou os falcões? Onde há canhões há falcões. Acabe com eles e a cada falcão que matar você vai receber uma Gem verde.

Do canhão perto de Doug, cruze o abismo para o redemoinho de vento até uma plataforma flutuante. Para a sua esquerda está uma pequena alcova levando para uma sala amarela com um lago congelado servindo como chão. Vá para o centro da sala e acerte uma cabeçada em uma rachadura que quase não dá para ver. Você vai cair bem no centro do lago e vai poder pegar a última Gem.

4) Enchanted Towers

Pegue 500 Gems e 6 ovos

- Destrua a estátua da Feiticeira: Peanut
- Vá para a Pequena Ilha: Gladys
- Trick Skater I: Caroline
- Trick Skater II: Alex
- Resgate o Lost Wolf: Lys
- Pegue os ossos (Spyro & Sgt. Byrd): Ralph



Você em primeiro lugar vai Ter que destruir a estátua da bruxa. Acerte o primeiro Rhynoc que encontrar e depois jogue a estátua em outro Rhynoc que está do outro lado do rio. Vasculhe a área para encontrar Gems e depois suba a rampa a sua esquerda acabando com os dois Rhynocs que estão lá. Vá para a plataforma onde Zoe está e depois acabe com mais um Rhynoc na outra torre. Atravesse a sala a e vá para a pequena ilha que está um pouco longe para pegar um ovo. Acabe com os três Rhynocs da próxima sala e pegue todas as gems que puder. Use a pedra verde para derrubar o Rhynoc voador e depois vá para a próxima torre. Vá com o moinho de vento para a próxima plataforma e depois suba para a esquerda. Há uma pequena plataforma circulando a torre e algumas Gems muito bem escondidas.

Volte para onde o redemoinho de vento o colocou e depois pule em direção da estátua de bronze da feiticeira.

Acabe com todos os Rhynocs que encontrar aqui. Use a pedra para derrubar o inimigo voador. Pegue todas as gems e se aproxime de Jesper. Agora apenas acenda os três foguetes que estão em volta da estátua. Logo que fizer isso vai receber um ovo. Pegue todas as gems da área e vá pelo Exit Portal e fale com Zoe. A torre para a sua esquerda tem uma pequena rampa em volta. Vá por esta rampa e depois pule para o pedestal para pegar as Gems que estão aqui. Volte para as escadas perto do terceiro foguete na base da estátua e se prepare para andar de Skate.

Complete os dois desafios bem fáceis que Hunter dá para você e vai receber mais dois ovos. Saia pelo Challenge portal e use o redemoinho de vento para se transportar para a base da estátua. Volte passando pelo Exit Portal e use o redemoinho para cair na plataforma acima. Pegue as Gems e vá para a ilha do outro lado. Acabe com o Rhynoc e pegue o osso dourado que ele vai deixar. Você vai precisar de 8 destes ossos. Agora pule para o campo com grama do lado oposto. Pegue todas as Gems aqui e pule para a plataforma que está rodeando o topo da torre. Acabe com o Rhynoc voador e vai receber o segundo osso. Saia pelo terraço e pegue as Gems à sua direita. Você estará

de volta para o começo da área. Pegue as Gems e cruze o rio vermelho para o redemoinho de vento que agora está onde começou a missão. Volte para o segundo redemoinho de vento e vá para a plataforma no topo do Exit Portal.

Vá para a ilha que pode ver onde as torres e os arqueamentos estão. Acabe com todos os inimigos alados daqui, logo que acabar com eles, pegue as Gems e coma a ovelha. Entre no Challenge Portal à esquerda da lava.

Aqui você vai Ter que resgatar seu bichinho de estimação, Farley. Pegue as Gems desta sala assim como a bola e jogue-a para a outra sala. Jogue a bola na alavanca azul para que Farley fique por lá. Quando a plataforma aparecer acerte o botão vermelho com a cabeçada.

Passe pelo portão que acaba de se abrir e pegue todas as Gems que encontrar. Jogue a bola de Farley na plataforma e depois corra na rampa para a direita e suba em cima da alavanca. Farley irá ser levado para uma nova sala, cruze o abismo seguindo-o. Esta área é um pouco mais difícil e tem duas alavancas. Enquanto estiver parando na alavanca rodeada de grama, jogue a bola de Farley na plataforma mais baixa. Pegue a bola de volta o deixando na plataforma e depois fique parado perto do botão vermelho. Jogue a bola na alavanca perto de Farley para que ele fique nela e assim levantando o botão vermelho. Acerte o botão e mande Farley para a próxima área. Pegue todas as gems desta sala e depois exploda a parede rachada da sala para levar Farley para seu dono. Farley vai ficar mais feliz com seu dono e você vai receber um ovo.

Saia pelo Challenge Portal e use o redemoinho para subir na plataforma da torre. Vá para a torre da esquerda e siga a plataforma para entrar na torre. Lá você vai encontrar outro inimigo com um osso dourado. Saia da torre e vá para a parte do gramado a sua esquerda. Siga o caminho rodeando o Ooga para pegar o quarto e último osso que Spyro pode pegar. Pule no portal com a foto do Sgt. Byrd.
Acabe com todos os inimigos desta área, e pegue o oitavo osso para receber o último ovo desta fase. Agora volte a ser Spyro e saia da fase.

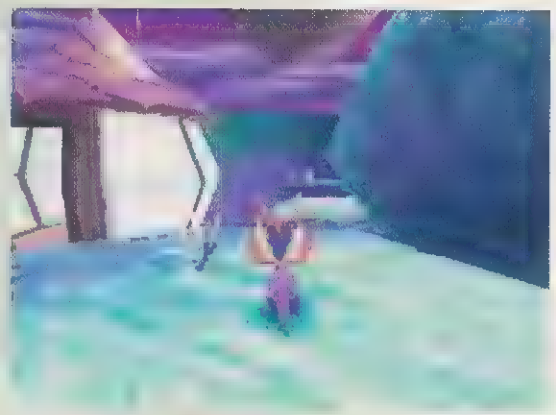
5) Spooky Swamp

Pegue 500 Gems e 6 ovos

- Encontre Shiny a Libélula: Thelonious
- Pule na Ilha: Michael
- Escolte os Gêmeos (Sheila): Peggy
- Escolte os Gêmeos II (Sheila): Michele
- Derrote Sleep Head: Herbi
- Cruze o topo das Árvores: Frank

MIDDAY GARDENS WORLD

Pegue o máximo de Gems que conseguir e siga o caminho de tijolos. Suba a rampa para a cabana e acenda o candelabro no centro. Este é o primeiro dos quatro que vai Ter que acender. Cruze a ponte de madeira até encontrar Zoe e depois pule para a direita quebrando todos os vasos para pegar Gems. Pule para a cabana para a direita e acenda o segundo candelabro. Quebre os vasos abaixo para pegar outra Gem. Na plataforma acima, além de mais gems você vai encontrar um vaso trancado. Você vai precisar voltar aqui quando encontrar a chave. Por enquanto vá para a ilha para a esquerda onde você vai encontrar um ovo e dois vasos.



GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 56
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 57
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 58
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 59
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 60
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 61
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 62
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 63
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 64
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 65
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 66
Cada R$ 2,99

Cód.: RG 67
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 68
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 69
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 70
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 71
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 72
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 73
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 74
Cada R$ 3,90

Cód.: RG 75
Cada R$ 3,90

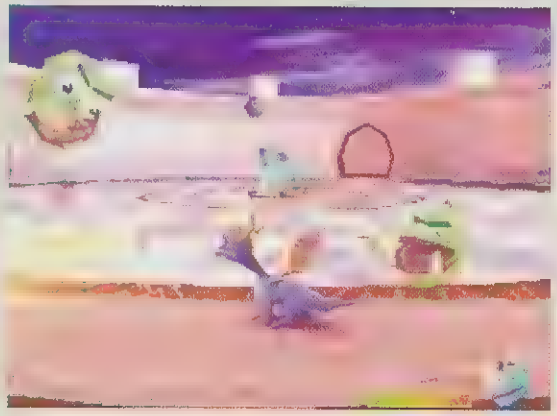
COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER

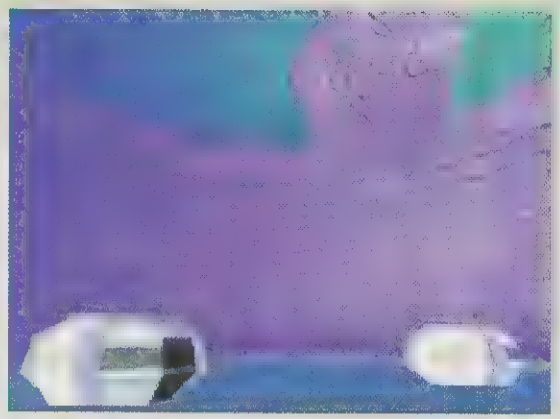
Cód.: RG 56 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 66 - R$ 2,99 ( )
Cód.: RG 57 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 67 - R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 58 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 68 - R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 59 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 69 - R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 60 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 70 - R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 61 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 71 - R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 62 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 72 - R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 63 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 73 - R$ 3,90 ( )
Cód.: RG 64 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 74 - R$ 3,90 ( )
Cód.: RG 65 - R$ 2,99 ( )	Cód.: RG 75 - R$ 3,90 ( )

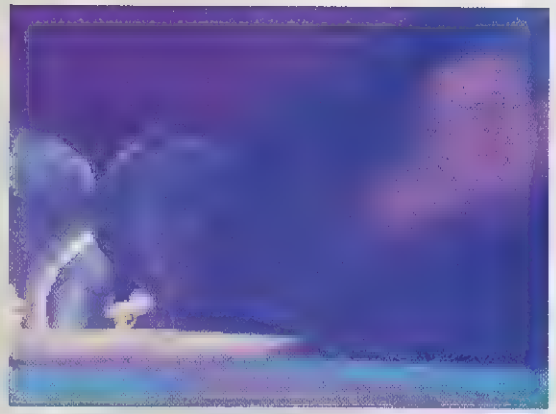
Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA., Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166 **ATENÇÃO:** 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

Vá para a ponte quebrada onde você vai encontrar Rhynocs e muitas Gems. Dê uma cabeçada à esquerda da cabana e desça para a plataforma abaixo de Zoe. Vá em direção dos Rhynocs e acabe com eles logo que chegar em terra firme. Siga o caminho até os Moneybags e dê para eles 500 Gems.



Torre o enorme Rhynoc do outro lado da porta e pegue as Gems (não esqueça o pote atrás da porta para a esquerda) . Vá para a próxima ilha e acabe com os dois Rhynocs aqui. Agora vá para a próxima ilha e você vai encontrar Shiny, que lhe dará um ovo.
Suba as escadas para o quarto candelabro e acenda-o. Um Challenge Portal vai se abrir. Antes de acender este candelabro. Corra para a janela dos fundos e pule para esta ilha que está um pouco longe. Suba as escadas e pule até o topo da árvore onde vai encontrar uma chave para o vaso trancado (que contem muitas Gems, não esqueça de abri-lo). Para a esquerda você vai ver duas árvores com um ovo em cima da última. Caia e vá para o arqueamento a esquerda do Exit Portal. Logo à frente está Bubba com uma porta aberta ao lado por você ter acendido os candelabros. Agora você vai ter que derrotar o Mago (Wizard) e seus crocodilos.





Entre no Challenge Portal e se prepare. Para acabar com este inimigo, você vai ter que devolver as balas de canhão que ele lançar. Acerte quatro bolas de canhão nele e você vai acabar com este inimigo. Mas lembre-se, se esquive das bolas vermelhas e coma a lagosta quando ela aparecer. Assim que acabar com este vilão, você vai receber um ovo de recompensa.

Logo que acabar com ele vá para a esquerda até encontrar um Portal de Sheila. Agora você vai ter que escoltar duas libélulas para que elas possam salvar dois ovos. Então apenas faça isso. Você vai errar algumas vezes, mas realmente não tem segredo, apenas proteja seus amigos.

Siga as paredes desta área para pegar inúmeras Gems. Em uma das cavernas você vai encontrar lá no alto da parede duas rachaduras onde você poderá encontrar uma passagem secreta. Lá você encontrará muitas Gems. Outra parte secreta é na parede em cima do ombro esquerdo dos irmãos (antes de escoltá-los) . Agora vão faltar apenas 25 Gems para pegar todas da fase. Lembra-se dos ovos que acabou de libertar? Muito bem, então vá atrás da estátua que está ali perto e chute o bloco azul para abrir uma entrada para a Gem vermelha que antes era impossível de pegar.

6) Bamboo Terrace

Pegue 500 Gems e 6 ovos

- Limpe o caminho do Panda: Tom
- Vá para a Pequena Ilha: Dwight
- Vá para a Caverna Secreta: Madison
- Bata no topo da montanha (Bentley): Brubeck
- Atire do Barco: Rusty
- Pegue o ladrão: Pee-Wee

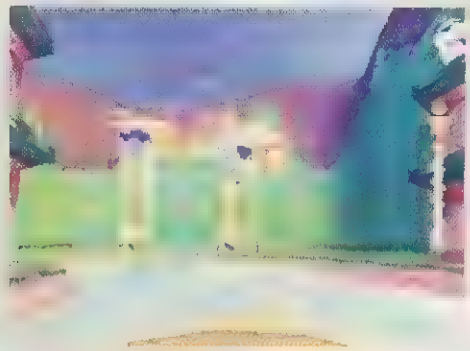
Ande cuidadosamente pela plataforma de onde começa e pegue as 11 Gems e depois fale com Ling Ling. Limpe a área à frente, acabando com os Rhynocs e pegando as Gems e depois fale com Chi Chi e Li perto da enorme estátua de pedra. Prossiga para a pequena cabana, passando por Zoe. Dê cabeçada nos touros e queime os Rhynocs que encontrar aqui. Pegue todas as Gems da área e depois vá para a ilha à esquerda para encontrar um ovo. Volte para a área principal e pule em cima da plataforma que está atrás da cabana. Ali, à sua esquerda, você vai encontrar uma série de plataformas que o levarão para trás de um morro. Ataque os Rhynocs aqui, pegue as Gems e pule para a caverna escondida. Aqui pegue o seu ovo junto com muitas Gems e depois caia e vá até a ponte que os pandas ativaram para você.

Antes de cruzar a ponte para acabar com os Rhynocs, mergulhe na água para pegar mais Gems. Dê uma cabeçada na rachadura para a direita para encontrar 4 borboletas. Agora saia da água e cruze a ponte.

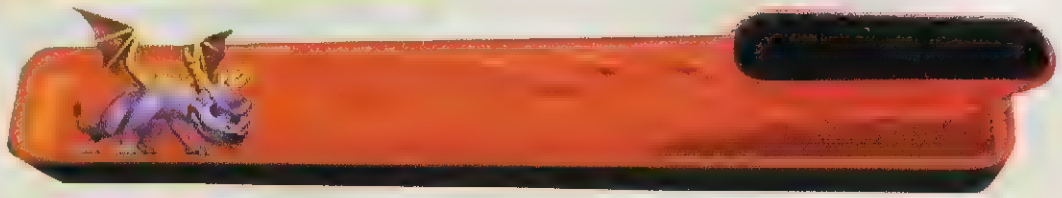
Siga o caminho à frente passando os Rhynocs e passando por Zoe. Virando a esquina você vai encontrar um par de ilhas que você poderá usar para cruzar a água. No entanto, tenha certeza de cair na água para pegar as Gems primeiro. Cruze a água e acabe com o resto dos Rhynocs que o ameaçam de longe. Volte e suba a rampa. Aqui Sing Sing vai lhe dar um ovo e acionar outra ponte.

De frente para o Exit Portal, cruze a ponte para a direita de onde a casa do Yeti está e vá até a ilha para a sua esquerda. A cada vez que quebrar esta garrafa ela vai aparecer em outro lugar da fase. Siga esta garrafa até o começo da fase para receber algumas Gems. Volte para o Exit Portal e desça a rampa ao oposto para encontrar um ladrão à sua espera. Persiga este pequeno bandido e depois jogue fogo nele para finalmente pegar outro ovo.

No começo da área, suba na ponte de emergência que Sing Sing ativou. No topo da ponte você vai encontrar um caminho verde que o levará para um Challenge Portal em uma sala vermelha. Entre no portal para encontrar outro desafio. Aqui você vai ter que controlar o pequeno esquife e acabar com todos os Rhynocs da área. Os primeiros 10 Rhynocs estarão do lado direito do lago, mas quando você acabar com eles, é que a coisa vai realmente esquentar. Três pontes irão ser ativadas e pares de Rhynocs irão usar um tipo de Guarda-Sol para descer de cada lado da ponte. Espere até os Rhynocs estarem em cima da ponte e atire dois tiros em baixo de seus pés. Você vai ter que destruir três pares de Rhynocs para finalmente pegar seu precioso ovo. Os ovos e gems restantes terão que esperar que você liberte Bentley no Evening Lake Home. Logo que fizer isso pegue o Whirligig de volta para o Midday Gardens e volte para o Bamboo Terrace e entre no Yeti Portal.



Logo que estiver dentro do portal para Bentley, pegue todas as Gems da área e acabe com qualquer Rhynoc que encontrar. Acerte a pedra perto dos prédios para abrir caminho para o corredor. Siga o caminho espiral para o topo da montanha, acabando com tudo que cruzar. Quando o caminho terminar você vai ter que derrubar as duas pedras e entre na sala. Continue pela outra passagem, primeiro para a esquerda para acertar o Rhynoc, e depois para a direita. Ande pela pequena plataforma para pegar os vasos e mais uma borboleta do outro prédio e depois continue indo para o topo para



encontrar um ovo e as Gems restantes.
Nota: Se este era o último ovo que você precisava pegar em Midday Gardens, volte para Midday Gardens World e se aproxime da placa de Sparx perto do Cauntry Speedway Portal para entrar no próximo Sparx World.

7) Country Speedway

Pegue 400 Gems e 3 ovos

- Time Attack: Gavin
- Corra com os Porcos: Shemp
- Missão de Resgate de Hunter: Roberto

Bem, você já sabe do que se trata esta fase. Como da outra vez, você vai receber três desafios, mas desta vez serão um Time Attack, uma corrida e depois uma missão com Hunter. Comece indo pelo Time Attack.
Mais uma vez você vai Ter que pegar 4 grupos de 8 objetos enquanto corre contra o tempo. Para cada item que pegar você vai receber Gems, no final se completar tudo você vai receber 400 Gems.

Vá atrás dos objetos na seguinte ordem: Anéis, Tratores, Vacas e Aviões. Este é o modo mais simples. Pegue todos os 32 objetos e você vai receber mais um ovo no final.
A próxima tarefa consiste em uma corrida contra os porcos. Enquanto você estiver correndo tente passar por cima de estrelas vermelhas, e vai receber um míssil que vai poder atirar nestes porcos. A corrida é de três voltas e há muitos checkpoints, cuidado para não se perder. Vença esta corrida para receber mais um ovo.
Agora mais uma vez você vai ter que encontrar Hunter. Para fazer isso, comece a corrida contra os porcos e siga o curso até onde Zoe está apontando para a direita. Vire a curva e depois desça para a esquerda. Dentro deste estábulo está Hunter. Concorde em participar de sua missão.

A sua tarefa é acertar as vacas espaciais antes que elas toquem os fazendeiros. Use a alavanca analógica para mirar a arma e aperte o O para atirar. Você pode aumentar a sua velocidade com o botão X, logo que acabar com todas as vacas você vai receber mais um Ovo.

Midday Gardens Home Cont'd

Neste ponto você deverá Ter encontrado quase tudo, a não ser por um ovo e Gems no Bamboo Terrace. Volte para o começo do mundo e entre no Whirligig. Agora você vai ter que enfrentar um chefe.

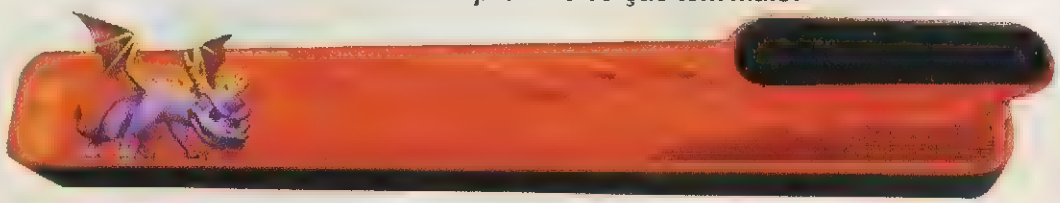
8) Spike's Arena

Pegue 1 ovo

- Derrote Spike: Monique

Nem seus mísseis ou fogo irão danificar Spike. Você vai ter que usar as pedras de Lava que o Sgt. Byrd irá derrubar para você. Você vai ter que alinhar as pedras com Spike e jogá-las nele. É claro que Spike não vai ficar parado enquanto você o acerta. Ao invés disso ele vai atirar em você com a sua arma. Se chegar muito perto ele vai tentar dar socos em você. Você vai poder evitar todos estes ataques, simplesmente correndo pela arena e se escondendo atrás dos objetos. Haverá também uma galinha ocasional que poderá ser comida sempre que estiver com pouca energia.

Logo que acertar duas pedras no chefe, ele vai pular para trás e quebrar o solo da arena. Agora em adição a seus ataques, você vai ter que se preocupar com os gases que saem do chão. Desta vez você vai poder engolir bolas vermelhas que lhe darão a habilidade Superflame. Com este Power-up você vai poder danificar Spike com o fogo. Logo que acertá-lo mais duas vezes, esferas azuis irão aparecer e com elas você vai poder usar a eletricidade em Spike. Acerte-o mais duas vezes acabar esta batalha. ***Na próxima edição tem mais!***

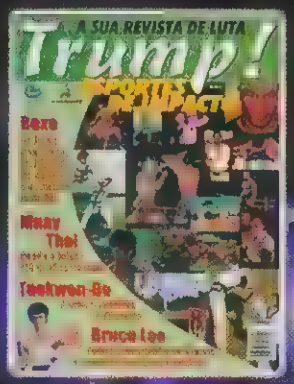


A SUA REVISTA DE LUTA

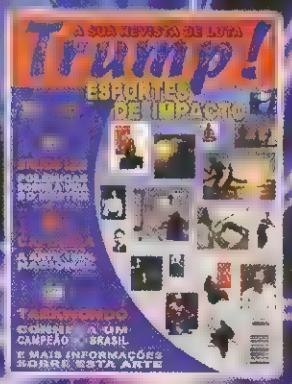
Trump!

ESPORTES DE IMPACTO

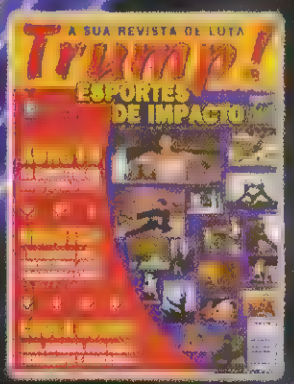
NÚMEROS ATRASADOS



Cód: R-TR 01
Cada R$ 3,90

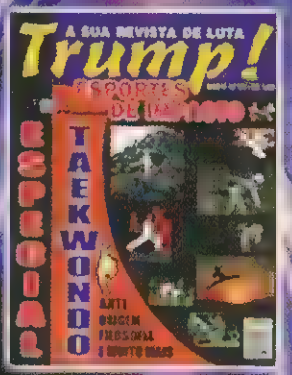


Cód: R-TR 02
Cada R$ 3,90



Cód: R-TR 03
Cada R$ 3,90

Cód: R-TR 04
Cada R$ 3,90



Cód: R-TR 01
Cada R$ 3,90

Cód: R-TRE 02
Cada R$ 3,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE A(S) NO(S) AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

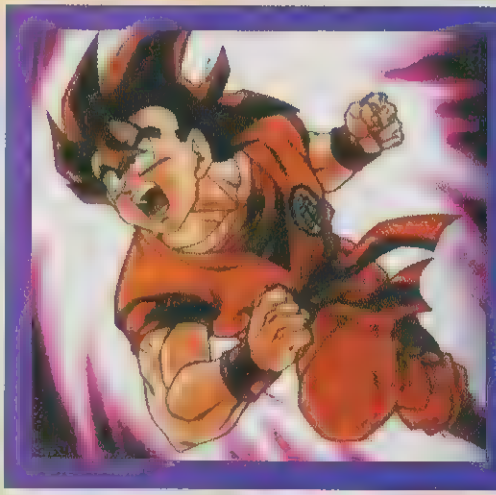
Cód: R-TR 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TR 02 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TR 03 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TR 04 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TRE 01 - Cada R$ 3,90 ( )
Cód: R-TRE 02 - Cada R$ 3,90 ( )

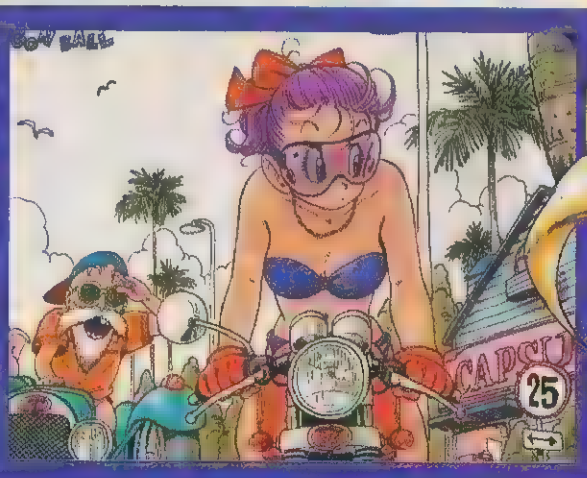
Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166. **ATENÇÃO:** 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).

ÍNDICE

Dragon Ball - Todos os jogos da Saga

Introdução 41
DBZ: The Mystery of Shenlong 43
DBZ: Dragon power 43
DBZ 2: Resurrection of the Demon King 43
DBZ: Famicom Jump 44
DB 3: The Story of Goku 44
DBZ: Attack of the Saiyajin 44
DBZ: Battle Against Freeza 46
DBZ 3: Battle Against the Androids 46
DBZ Gaiden: Plan to Destroy the Saiyajin 46
DBZ: Barcode Battler 47
DBZ: Legend of the Super Saiyan 47
DBZ: Super Butoden 1 48
DBZ: Super Butoden 2 50
DBZ: Super Butoden 3 50
DBZ: Super Gokuden 1 52
DBZ: Super Gokuden 2 53
DBZ: Hyper Dimension 53
DBZ: Buu Yuu Retsuden 54
DBZ: Shin Butoden 56
DBZ: Legends 56
DBZ: Goku Hishouden 58
DBZ: Goku Gekitouden 59
DBZ: The Plan to Destroy the Saiyans 60
DBZ: The Plan to Destroy the Saiyans Part 2 60
DBZ: The Legend of Son Goku 63
DBZ: Ultimate Battle 22 64
DBZ: Legends 64
Dragon Ball: Final Bout 65





GRANDE SUCESSO TAMBÉM NO MUNDO DOS GAMES

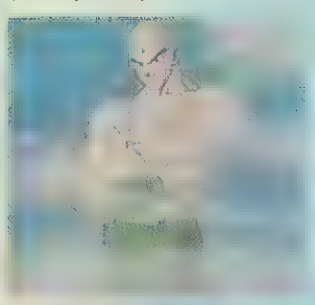
Hoje em dia já é bem mais fácil transformar animes em jogos e até vice-versa. Mas não se pode negar que a série Dragon Ball criada por Akira Toriyama seja um dos grandes marcos mundiais que até hoje estão no mercado de consumo.

E os fãs brasileiros, que antes usufruíam de poucas informações sobre o anime, já enxergam os resultados dos tempos atuais.

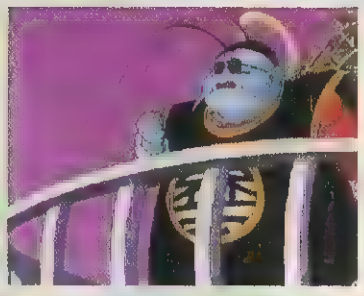
Mas e os games? Atualmente a evolução tecnológica parece não ter limites e novos jogos e consoles vão surgindo. No entanto, os antigos clássicos vão sendo esquecidos mas existem aqueles que jogaram durante muito tempo alguns, senão todos os jogos baseados no anime Dragon Ball, Dragon Ball Z e Dragon Ball GT. E se você é um destes, então a matéria a seguir será seu guia de referências para todos os jogos até então lançados.

O autor da série Dragon Ball, Akira Toriyama, nasceu no dia 5 de abril de 1955 no Distrito de Aichi, Japão. E em 1978 ele publicou seu primeiro mangá seguido por muitos outros, mas foi mesmo o sucesso do anime Dragon Ball, que tinha a fama de ser o mais cômico e bem sucedido do Japão, que ganhou um grande destaque no mundo da animação japonesa e também nos video games.

Além de muitos jogos da série Dragon Ball, vieram os torneios baseados na série Dragon Ball Z, trazendo a diversão de poder usar os personagens favoritos e até mesmo os vilões que marcaram a série. E para aqueles que jogaram inúmeras vezes os jogos da série Z, a evolução do video game ajudou a valorizar muito mais a ação dando um melhor dinamismo aos jogos.

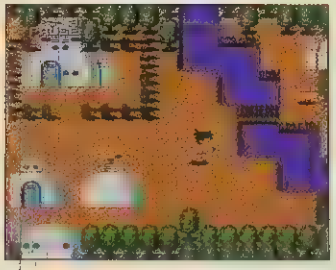


Indo do famigerador console caseiro Super Famicom ao PlayStation, a série Dragon Ball chegou ao seu final com o jogo Dragon Ball GT. Mas que tal rever todos os jogos, ou mesmo conhecer aqueles que você possa ter deixado escapar? Então continue folheando sua revista e divirta-se!



DRAGON BALL Z
GOKOU GOHAN
GOTEN TRUNKS

DBZ: The Mystery of Shenlong

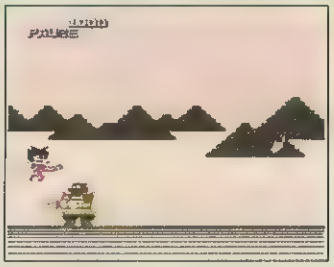


Sistema: Famicom
Data de Lançamento:
Novembro, 1986

O primeiro jogo da série Dragon Ball! Você deve entrar nesta aventura e encarnar Goku e Bulma para resgatar as 7 esferas do dragão.

Este jogo é o mesmo dos EUA, mas ele não tem cortes. Algumas músicas mudaram para a versão americana também. Ele é idêntico ao americano em sua jogabilidade, mas esta versão é mais íntegra e adequada para os fãs de Dragon Ball.

Ao todo, este jogo não é a sétima maravilha do mundo, mas é muito legal para os fãs.



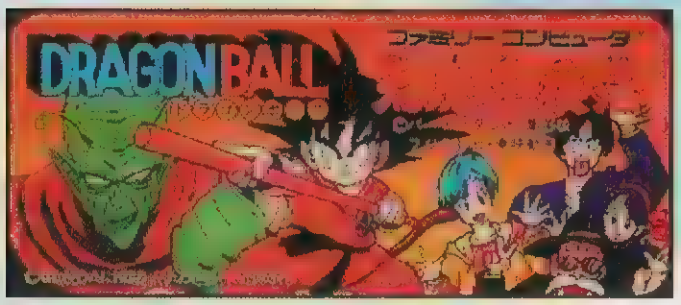
DBZ: Dragon Power

Sistema: NES
Data de Lançamento: 1986

O primeiro e único jogo da série Dragon Ball que foi lançado nos EUA! Abra seu caminho com Goku e Nora (Bulma) neste jogo de ação onde deve procurar por todas as 7 esferas do Dragão.

Este é o único jogo da série Dragon Ball que foi trazido para o ocidente. Mas na versão americana, Goku teve todo o seu cabelo removido, e os nomes de Oolong e Bulma foram trocados por Pudgy e Nora. Muitas coisas foram cortadas da história original do jogo. Como na seqüência em que Goku salva a Tartaruga do mar e recebe uma nuvem voadora. Vendo isso Bulma (ou Nora se preferir) pede para o mestre Kame dar uma nuvem para ela também, e ele na versão americana responde dizendo que quer um sanduíche e fica com alguns sanduíches voando em volta de sua cabeça. Na verdade os sanduíches são calcinhas de mulher que os americanos viraram de ponta-cabeça para camuflar o pervertido mestre Kame.

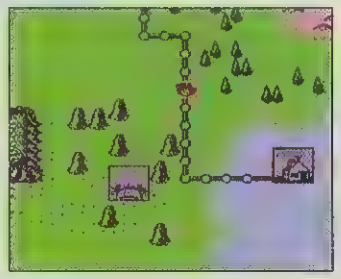
O jogo sofre estas mudanças em todos os lugares. É claro que a versão japonesa não é melhor, mas ela tem o sentimento de Dragon Ball que todos conhecemos. Este jogo é muito ruim e apenas o pegue se for um colecionador de jogos de NES.



DBZ 2: Resurrection of the Demon King

Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Agosto, 1988

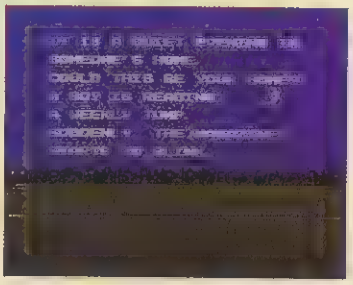
Una-se a Goku enquanto ele enfrenta Piccolo Daimao para salvar a Terra! Lute com hordas de monstros em batalhas estilo RPG procurando por vários lugares da história de Dragon Ball.



Neste jogo você escolhe as variadas direções (Norte, Sul, Leste, Oeste) para vasculhar locais, pegar itens e falar com pessoas. Em outras seqüências, você recebe uma carta com um número que determina os espaços que vai andar (um tipo de jogo de tabuleiro). Este é um daqueles jogos de NES que darão dor de cabeça na primeira hora que jogar. Por exemplo, a cada vez que alguém fala, o jogo produz um BIP para cada letra que aparece na tela.

Este jogo não é dos melhores e será inútil se não souber ler japonês, mas mesmo assim continua sendo um jogo interessante.

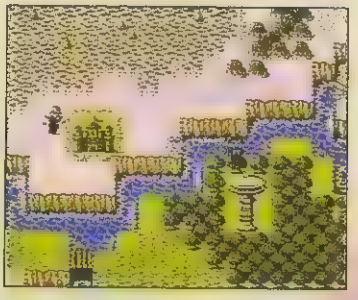
DBZ: Famicom Jump



Sistema: Famicom
Data de Lançamento: 1988

Goku, Arale, Hotoku no Ken muitos outros personagens da Shonen Jump precisam de sua ajuda.

Este não é um jogo de Dragon Ball, mas Goku aparece no jogo. Este jogo na verdade é uma comemoração ao 20º aniversário da Weekly Jump que produz os quadrinhos da série Dragon Ball, Arale, Fist of the North Star e Muscle Men. Você é um garoto o qual estava lendo seus quadrinhos de madrugada e foi sugado por ele e se encontra em uma aventura com todos os seus personagens favoritos'.



Este é um RPG que tem uma visão por cima da cabeça que como o Adventure of Link você vê os inimigos no mapa e quando se aproxima demais deles você entra em um combate. Você vai encontrar algumas marcas registradas de Dragon Ball como a torre do mestre e Karin, a casa do mestre Kame e outras coisas.

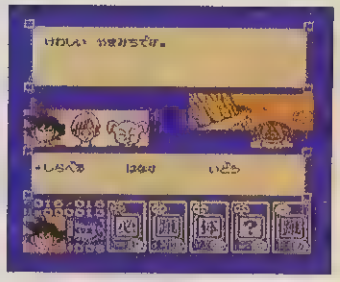
Este jogo mesmo sendo um pouco estranho é muito divertido e legal de se jogar. Uma boa peça para um colecionador.

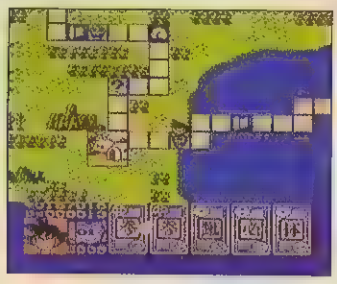
DB 3: The Story of Goku

Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Outubro, 1989

Siga toda a história de Dragon Ball neste RPG. Este jogo nos trás de volta onde tudo começou. Mesmo que a engine do jogo seja apenas uma versão melhorada da do Resurrection of the Demon King, a estória começa antes do primeiro jogo indo desde o encontro de Goku e Bulma com a morte do Piccolo malvado e o nascimento do Piccolo que todos conhecemos e amamos no Dragon Ball Z.

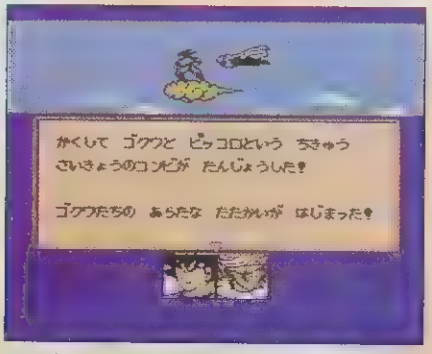
Uma característica muito legal deste jogo é que quando você sobe de level com Goku você pode escolher como dividir sua experiência entre as técnicas, velocidade poder e etc.

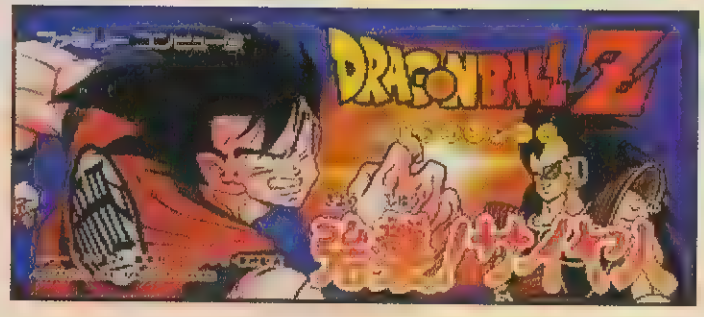




Este jogo é muito legal, com músicas de qualidade, mas ainda tem seus problemas. As batalhas do jogo que são baseadas em cartas (o que não é algo ruim) se torna complicada de vez em quando. E em certas vezes você apenas ganha por sorte. Agora tirando este pequeno problema com o sistema de batalha este jogo é bem sólido e divertido.

DBZ: Attack of the Saiyajin



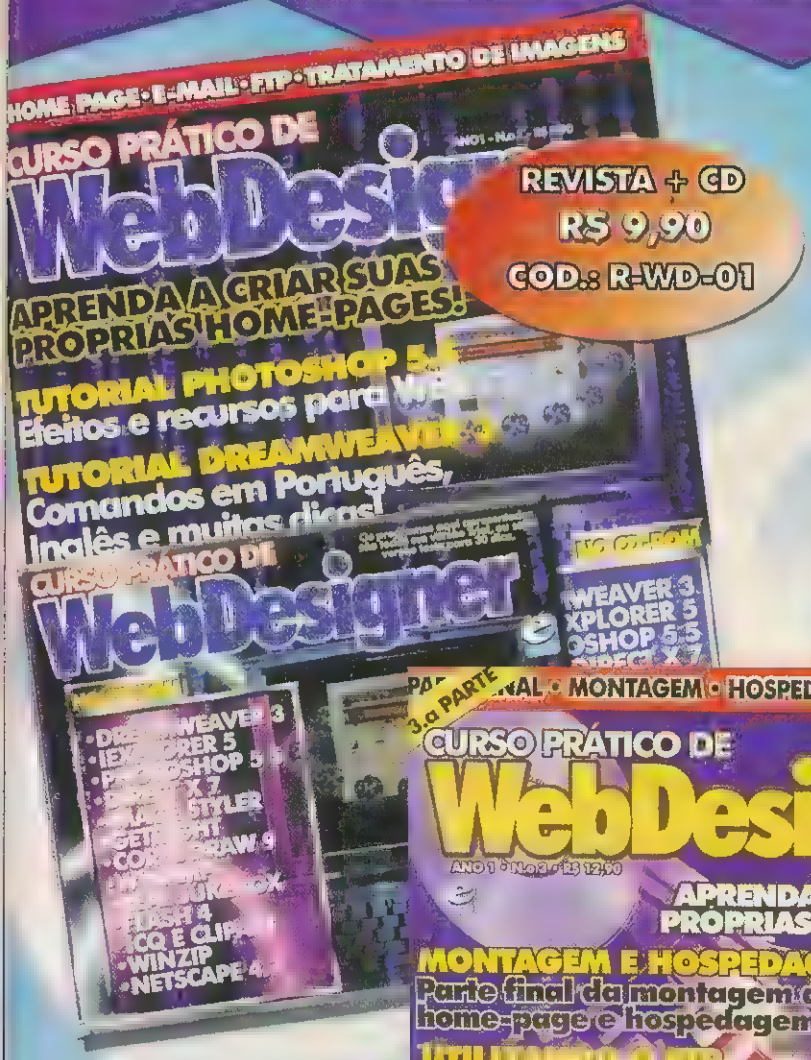


Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Outubro, 1990

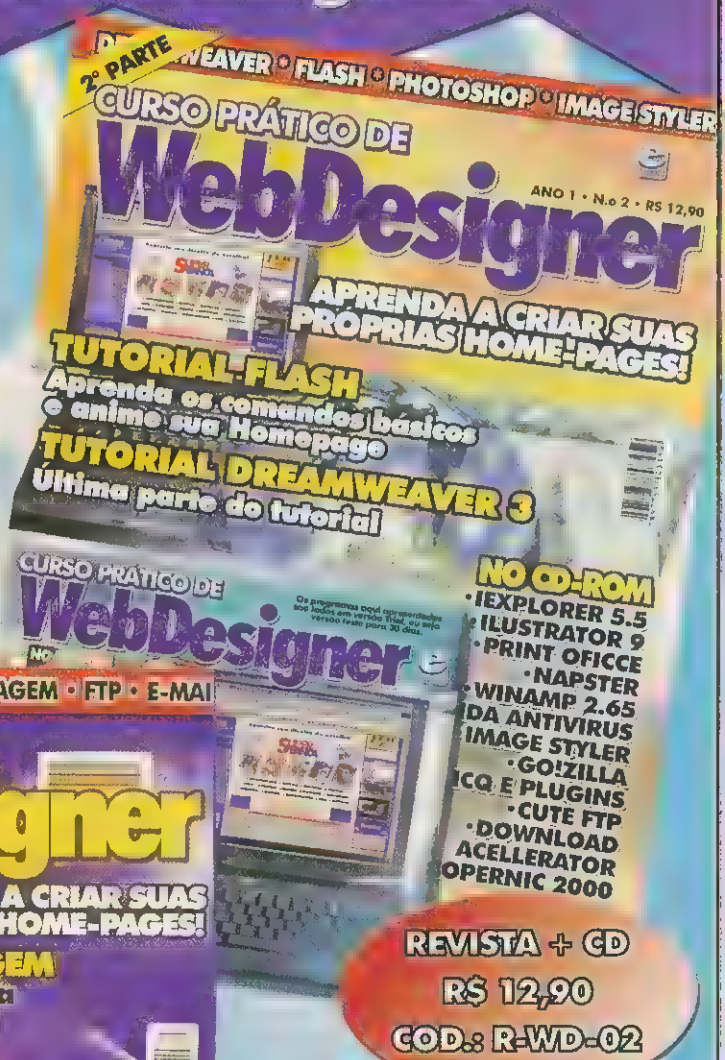
Raditz chega na Terra e rapta Gohan. Goku e Piccolo devem, salvá-lo e se prepararem para enfrentar os poderosos Vegeta e Nappa no primeiro jogo de Dragon Ball Z já produzido.

O sistema de batalhas deste jogo foi que inspirou os sistemas de batalha dos jogos Battle Against Freeza, Battle Against the Androids, Plan to Destroi the Sayajins e até The Legend of the Super Sauyajin para o SNES. Como nos jogos de Mario Bros, cada jogo novo lançado melhora

NÃO PERCA TEMPO!
COMPLETE SUA COLEÇÃO



REVISTA + CD
R$ 9,90
COD.: R-WD-01



REVISTA + CD
R$ 12,90
COD.: R-WD-02

REVISTA + CD
R$ 12,90
COD.: R-WD-03

ASSINALE ABAIXO A REFERÊNCIA QUE DESEJA RECEBER

( ) R-WD-01 (R$ 9,90)
( ) R-WD-02 (R$ 12,90)
( ) R-WD-03 (R$ 12,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLAR(ES) E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:.....

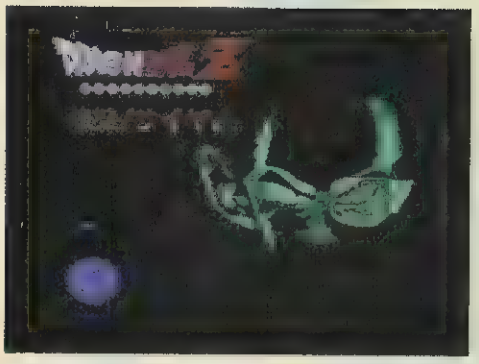
Endereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

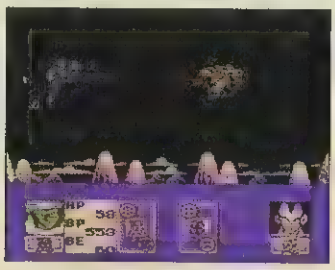
MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166

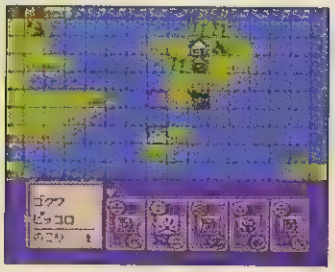
ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição).



alguma coisa.

Este jogo é muito divertido, mas é um pouco pequeno demais. As batalhas são mais interessantes de se assistir do que os outros jogos de Dragon Ball com o sistema de cartas.



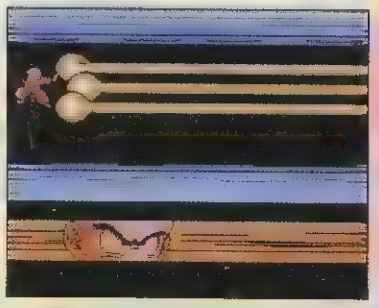


Uma música decente, belos gráficos e uma boa jogabilidade fazem deste um jogo muito legal.

DBZ: Battle Against Freeza

Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Agosto, 1991

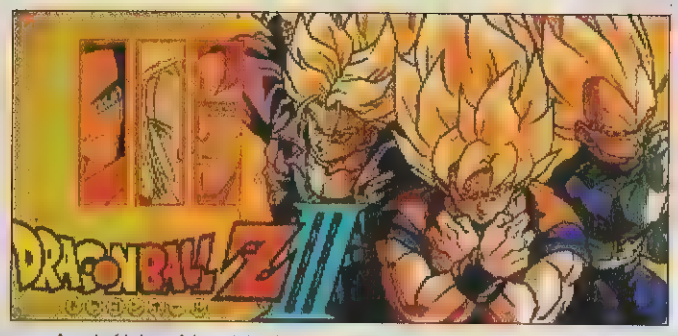
Vá para Namekusei, lar de Piccolo, para encontrar as antigas Dragon Ball e reviver seus amigos mortos. Lute com piratas do espaço, a patrulha Ginew e Freeza em suas diferentes formas neste RPG.



Este jogo melhora ainda mais a batalha de cartas. Há algumas batalhas difíceis neste jogo, e a ação é bem mais rápida do que o Attack of the Saiyajin.

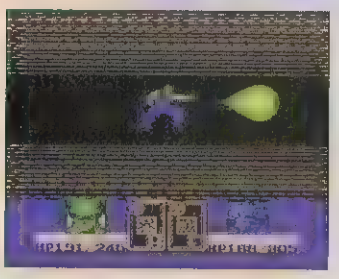
Todo o jogo se passa em Namekusei. Não há muito o que dizer além do que já foi dito. É um bom RPG e uma ótima continuação para o ultimo jogo. Sendo assim, você deverá gostar.

DBZ III: Battle Against the Androids

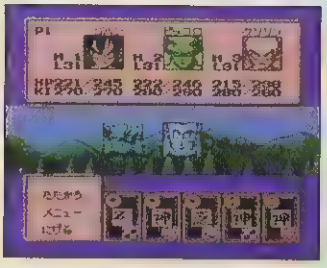


Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Agosto, 1992

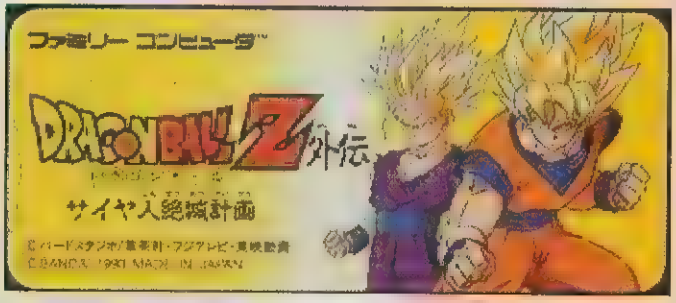
Trunks chegou do futuro para avisar aos guerreiros Z sobre a vinda dos andróides. Una-se aos guerreiros neste RPG enquanto eles se aventuram para enfrentar os Andróides No. 16, 17, 18, 19, 20.



Os gráficos deste jogo são bem superiores aos outros. É como a diferença de Mario 1 para Mario 3. Muitas pessoas ficaram presas no jogo. Por ser japonês, em algumas partes você acaba ficando preso, mas nada muito difícil. A ação é bem contínua e o sistema de batalha de cartas está melhor do que nunca. Uma coisa legal é que você pode enfrentar alguns inimigos dos filmes (como os capangas de Cooler).



Este jogo não é dos melhores, mas se for fã da série Dragon Ball Z, então vale a pena.



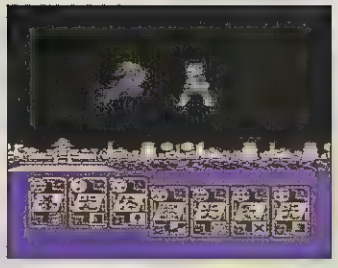
DBZ Gaiden: Plan to Destroy the Saiyajin

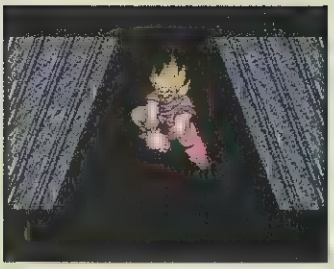
Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Agosto, 1992

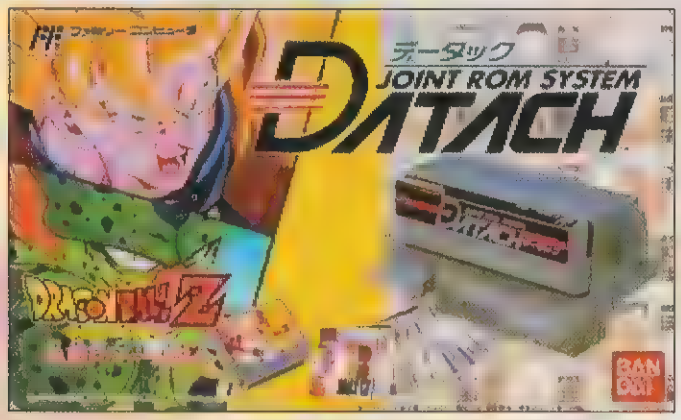
Controle Goku em uma história original feita para este jogo. Nas batalhas deste jogo você escolhe 3 cartas deixando

o sistema de batalhas muito mais divertido e as animações do jogo estão muito melhores também.

Este é um jogo estranho pois ele tem uma estória original, e para quem não saber ler japonês, fica meio confuso sobre o que fazer. Este foi o último jogo da série Dragon Ball para o NES (Famicom). Mas a sua fórmula de lutas com cartas se espalhou para os jogos do SNES também.





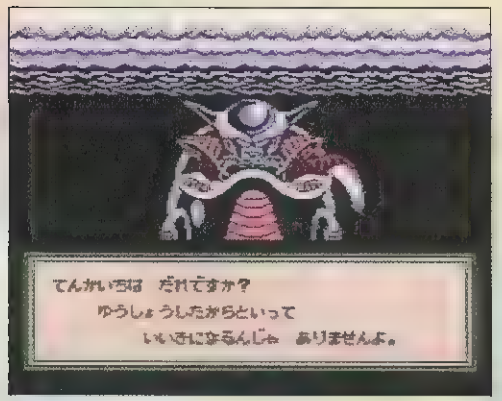


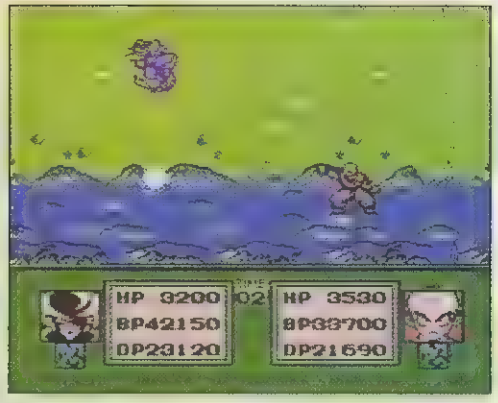
DBZ: Barcode Battler

Sistema: Famicom
Data de Lançamento: Dezembro, 1992

O torneio definitivo de lutas para o seu NES! Escolha uma carta, entre na luta, enfrente seus amigos e seja o vitorioso! Com este jogo você usa um dispositivo de leitura no qual coloca cartões de verdade do Dragon Ball Z para dar energia e ataques para o seu personagem no jogo. Este tipo de jogo fez muito sucesso na Ásia, mas nunca chegou até o ocidente infelizmente. Vença todo o campeonato e enfrente Freeza. Acabe novamente com todo mundo e enfrente Cell e se destruir com o enorme inseto vai ver os créditos subirem.

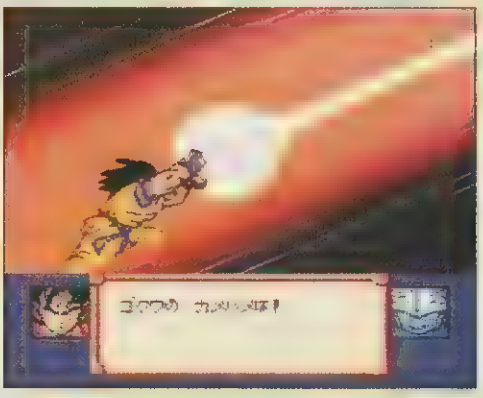
A luta é simples e divertida. Apertando A ou B você vai chutar ou socar. Se apertar os dois, vai lançar uma magia. Cada personagem tem seu ataque diferente. Há muitos personagens no jogo: Goku, Gohan, Piccolo, Vegeta, Kuririn, Trunks, Tenshinhan, Chaos, Yamcha, Zarbon, Ginew, Cell, Freeza, Perfect Cell, Perfect Freeza, Saibaiman e Androids No. 16, 17, 18, 19 e 20. Há muitos cenários neste jogo e ao todo foi uma ótima idéia e um ótimo jogo para jogar com seus amigos. Obviamente este jogo não pode ser comparado com os jogos de hoje e você não consegue jogá-lo por mais de 10 minutos. Mesmo assim, este ainda é o jogo Dragon Ball Z mais diferente de todos. Mas tirando isso, quantos jogos de luta você já jogou no NES?





DBZ: Legend of the Super Saiyan

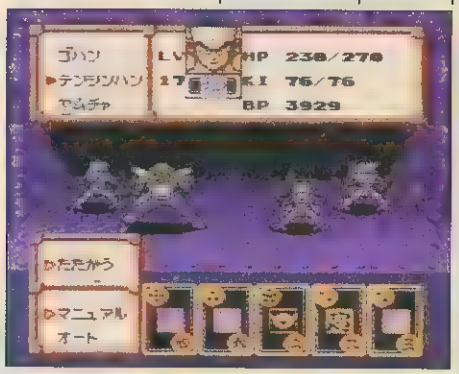
Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento: Janeiro, 1992



Este jogo começa com Goku e Piccolo se unindo para enfrentar Raditz e segue a história de DBZ até a derrota de Freeza. Este jogo é estilo RPG e requer muito mais estratégia do que qualquer outro jogo da série DBZ.

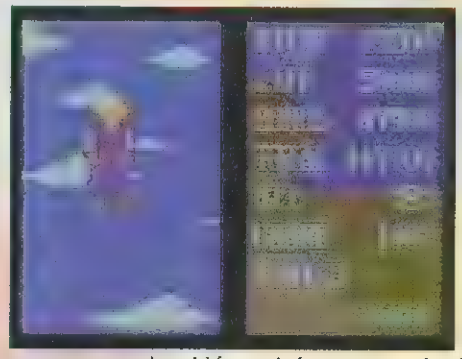
Este foi o primeiro jogo da série feito para o SNES, e ele é bem diferente do resto. Na verdade este jogo é mais sobre um jogo de cartas do que um RPG tradicional. Você pode executar vários ataques como jogar os inimigos em mon-

tanhas, lagos e muito mais apenas com o uso das cartas. Além das batalhas com cartas você ainda pode andar pelo mapa do mundo em uma perspectiva por cima da cabeça e encontrando inimigos aleatórios ao estilo de Final Fantasy. Mas o jogo não é só alegria. A música do jogo é irritante, e você entra em muitas lutas aleatórias, o que não é legal, pois apenas enfrenta Saibaman de cores diferentes. Uma coisa que deve fazer para terminar o jogo é deixar que Freeza mate o Kuririn, pois deste modo você vai poder se transformar em Super Sayajin.



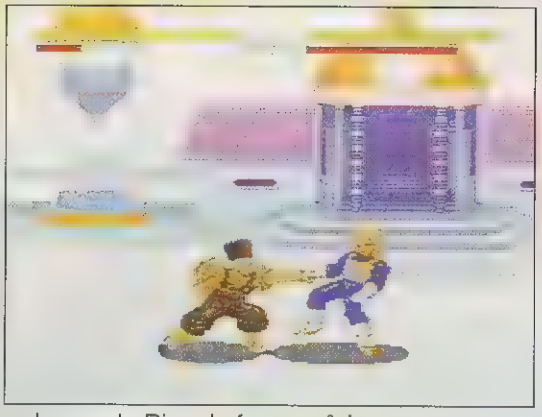
Este jogo é básico para quem é fã desta ótima série.

DBZ: Super Butoden 1



Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento:
Março, 1993

Neste primeiro jogo de luta de Dragon Ball Z para o SNES nós seguimos as aventuras de Goku em sua primeira batalha com Piccolo e no final do jogo a batalha de Gohan com Perfect Cell. Os personagens disponíveis são Goku, Gohan, Vegeta, No. 20, No. 16, No. 18, Piccolo, Freeza, Cell, Trunks, Perfect Cell, Super Sayajin Goku e Super Sayajin Vegeta. Como qualquer outro jogo da série DBZ você pode escolher entre o modo Story, no qual você seleciona um personagem e sai lutando com os outros, ou pode chamar um amigo para um racha. Há também um modo de torneio onde você pode participar com mais de 8 amigos.



Na época que este jogo foi lançado ele era bem inovador. O método de dividir a tela ao meio quando os personagens se distanciavam, os golpes especiais e tudo mais, nenhum jogo havia feito isso.

Este é o único jogo do DBZ que tem o Dr. Gero para controlar (No. 20). E também é o único jogo que tem Cell em sua forma normal. Outra coisa legal é que dá para arrancar o braço de Piccolo fora e vê-lo crescer novamente. Isso acontece quando você está usando o verdinho e aí tenta rebater uma magia mas falha.

No entanto há alguns aspectos deste jogo que realmente deixam a desejar. Os personagens são pequenos e o movimento é lento. Aumentar o seu poder é um processo longo e demorado onde você apenas deve esperar.

Truques

Personagens de Bônus
Quando ouvir Goku falar segure todos os botões e rode o direcional em círculos. Continue fazendo isso até ouvir novamente a voz de Goku.

Demo Mode
Comece um jogo no modo Versus pause o jogo e aperte todos os botões. Vai ouvir um som, então apenas aperte Pause novamente.

Níveis de Super Sayajin:
Amarelo = ↑, L, ↓, Y Azul = ←, L, R, →
Super Azul = ↑, L, ↑, Y, ↑, X, ↑, R
Super Vermelho = ←, R, ↑, X, →, Y, ↓, L

DBZ: Super Butoden 2

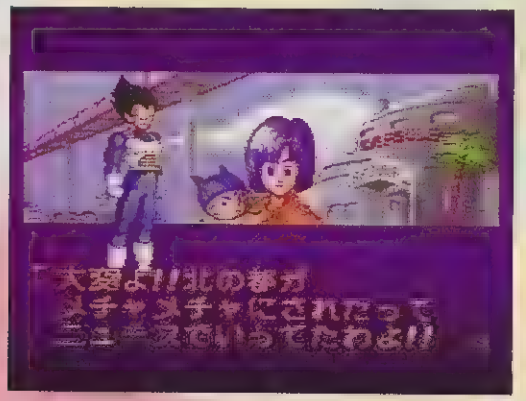
Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento: Dezembro, 1993

Este jogo de luta traz os eventos da batalha contra Perfect Cell e também inclui uma estória secundária sobre Borjack e seus ajudantes (que é contada no filme 9 da série Dragon Ball).

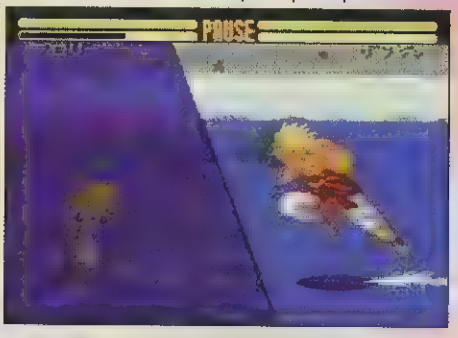
Jogue com Gohan Super Sayajin Level 2, Piccolo, Vegeta, Mirai, Trunks, Cell, Cell Jr., Borjack ou Zangya. Depois de colocar um código secreto Goku e Broly também ficam disponíveis.

Há três modos de jogo. O modo Story que é muito legal, o básico modo Versus e o modo Torneio onde vai poder reunir um grupo de amigos e lutar. Bem melhorado do que o jogo anterior, neste jogo você vai encontrar personagens muito maiores, um cenário mais interessante e enormes explosões.

Este jogo tem super magias, golpes bem rápidos e o melhor de tudo é o modo Story onde você deve terminar com vários personagens diferentes para aprender Cheat Codes. Há também um cenário que é em cima da água e se você for para baixo da água o movimento fica mais lento, muito legal este toque. É bom lembrar que este é o único jogo que tem Broly e ele está muito bem representado neste jogo.



Para finalizar, este é o segundo melhor jogo da série para o SNES, sendo vencido apenas pelo Hyper Dimension e é de se duvidar que qualquer fã de Dragon Ball fique desapontado com este jogo.



Truques

Ant Mode
Aperte ↓ 10 vezes enquanto os personagens conversam antes da luta.

Brawly vs. Goku
Aperte ↑, X, ↓, B, L, Y, R, A quando ver as mãos de Goku indo para a torre.

Lista de Movimentos
Enquanto estiver jogando, aperte Pause, depois Select e então duas vezes ↓ e A para receber uma lista de movimentos de seu personagem.

Super Especiais Diferentes
Quando estiver lutando na fase com o templo de fundo, use o super especial de seu personagem (←, →, ↓, ↑, B e para alguns personagens use Y ao invés de B) e vai ver um ataque diferente.

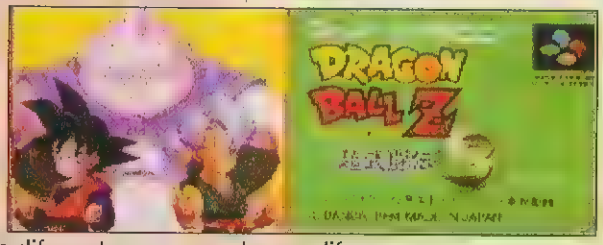
Lute com Cell Jr. No modo de 1 jogador
Perca para Cell e vai Ter outra chance de lutar com o Jr.

Jogue com Future Trunks
Na tela de introdução quando ver Vegeta encarando Goku aperte Cima, X, ↓, B, L, Y, R, A. Se fizer corretamente ouvirá um som.

Renda-se
Segure todos os botões e aperte Select durante qualquer luta.

Modo Turbo
No começo do jogo, um pouco depois que Goku começa a falar na tela preta, aperte os botões L e R no segundo controle.

DBZ: Super Butoden 3



Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento: Setembro, 1994

Lute com Goku, Gohan, Goten, Mirai Trunks, Chibi Trunks, Majin Vegeta, Majin Boo, No. 18, KaiOhShin ou Darbura contra seus amigos ou o computador. Ou num torneio com até oito participantes.

É o mesmo jogo que Super Butoden, só que com personagens diferentes sem nenhuma diferença.

A maior mancada deste jogo é que não há absolutamente nenhum modo Story. Você apenas enfrenta os inimigos

GAMERS Especial

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: R-GE 25
R$ 2,90

Cód.: R-GE 26
R$ 2,90

Cód.: R-GE 27
R$ 2,90

Cód.: R-GE 28
R$ 3,40

Cód.: R-GE 29
R$ 3,40

Cód.: R-GE 30
R$ 3,50

Cód.: R-GE 31
R$ 3,50

Cód.: R-GE 33
R$ 3,50

Cód.: R-GE 34
R$ 3,50

Cód.: R-GE 35
R$ 3,50

Cód.: R-GE 36
R$ 3,50

Cód.: R-GE 37
R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

Cód.: R-GE 25 - R$ 2,90 ( )	Cód.: R-GE 31 - R$ 3,50 ( )
Cód.: R-GE 26 - R$ 2,90 ( )	Cód.: R-GE 33 - R$ 3,50 ( )
Cód.: R-GE 27 - R$ 2,90 ( )	Cód.: R-GE 34 - R$ 3,50 ( )
Cód.: R-GE 28 - R$ 3,40 ( )	Cód.: R-GE 35 - R$ 3,50 ( )
Cód.: R-GE 29 - R$ 3,40 ( )	Cód.: R-GE 36 - R$ 3,50 ( )
Cód.: R-GE 30 - R$ 3,50 ( )	Cód.: R-GE 37 - R$ 3,50 ( )

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - CEP 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES: LIGUE (0**11) 3966-3166
ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

em série e é só. Há apenas alguns cenários de fundo neste jogo, e a maioria deles são apenas os mesmos lugares apenas em horas diferentes do dia. Piccolo poderia dar mais variedade ao jogo. Mas ao invés disso, temos um cara rosa, um púrpura, um vermelho e sete loiros. Se você não é fã de DBZ não vai saber nem diferenciar um do outro na tela de seleção. Mesmo com estes erros, ainda é um jogo de luta sólido para o SNES.

Truques

Truque para aumentar o poder

Entre estes códigos antes das lutas quando os personagens estão conversando:

Poder	Código
1	↑, L, ↓, Y
2	←, L, R, →
3	↓, X, ↑, R
4	L, R, ↑, ↓, Y, X, ←, →
5	↑, L, ↑, R, ↑, Y, ↑, X
6	←, R, ↑, X, →, Y, ↓, L

Jogue com Adult Trunks

Na introdução aperte ↑, X, ↓, B, L, Y, R, A. Você vai ouvir um som e vai poder selecionar o novo Trunks.

Modo Super Turbo

Segure X + R + L antes de começar um jogo

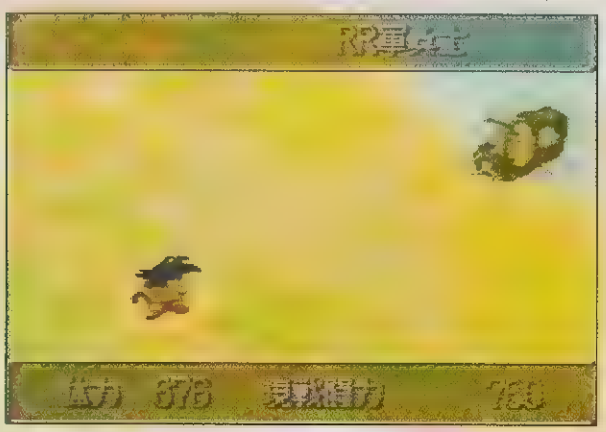
Modo Turbo

Segure X + R antes de começar o jogo

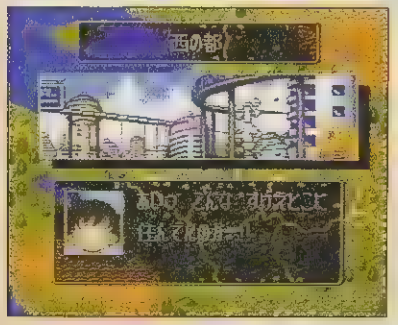
Super Gokuden 1

Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento: Março, 1995

Este jogo segue as aventuras de Goku desde quando ele foi descoberto por Bulma, até a sua luta com Piccolo. Os combates são estilo RPG e contra muitos oponentes diferentes. Este jogo é uma mistura de diversão e irritação, especialmente para um jogador que não sabe japonês. Um conhecimento amplo da estória original de Dragon Ball é preciso para jogar bem este jogo, pois você deve fazer as escolhas certas, e em algumas vezes, você vai ter que derrotar seu inimigo do mesmo modo que o desenho.



Fica claro que a atenção aos detalhes do jogo foi excelente, mas apenas dá ficar imaginando o quanto deverá amar este jogo quem sabe japonês. Este jogo parece ser muito fácil, sendo a única coisa que fica no caminho é a língua, pois quase todos os inimigos são bem fáceis de vencer. No entanto, se você é fanático pela série e sabe um pouco de japonês com certeza deve dar uma olhada neste jogo.

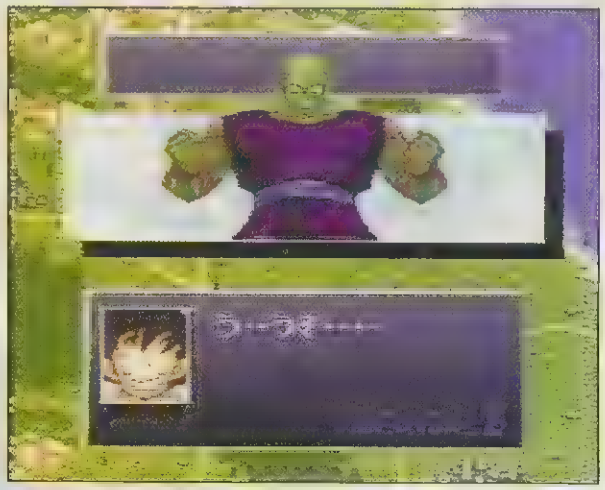


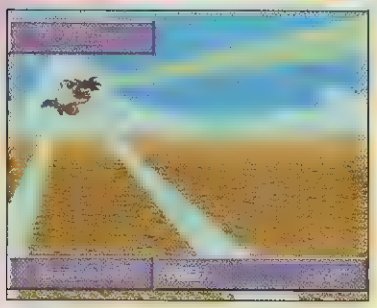
Super Gokuden 2

Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento: Setembro, 1995

Em continuação ao jogo anterior este aqui começa com a batalha de Goku contra Piccolo no Tenkaichi Budokai e termina com a batalha de Goku contra Freeza. Como antes este jogo fica bem perto do desenho animado. A interface do jogo é quase a mesma do anterior, mas foi melhorada em muitas áreas. Você ainda escolhe os movimentos e coloca cada um em um botão, mas agora eles são mostrados na tela para maior comodidade. Quando aparece uma borda azul no nome do inimigo é que ele está para ser atacado e uma borda vermelha no seu nome é que é a sua vez de ser atacado. Os efeitos de transparência e explosões adicionam ainda mais para a jogabilidade.

Tirando estas melhorias, uma coisa importante a saber sobre o jogo, ele é MUITO DIFÍCIL. Não espere passar por ele com facilidade. Além das lutas difíceis este jogo, como o seu antecessor, traz uma estória igual ao do mangá e para ver o melhor final você deve fazer as mesmas escolhas que Goku fez na estória. Por exemplo em um torneio, Chi Chi entra e você recebe a escolha de reconhecê-la ou não. Se escolher que sim, você não luta com ela e já não vai ver o final bom, pois na estória original, Goku luta com ela no torneio. Enfim, este jogo teve uma ótima idéia e é perfeito para os fãs da série.



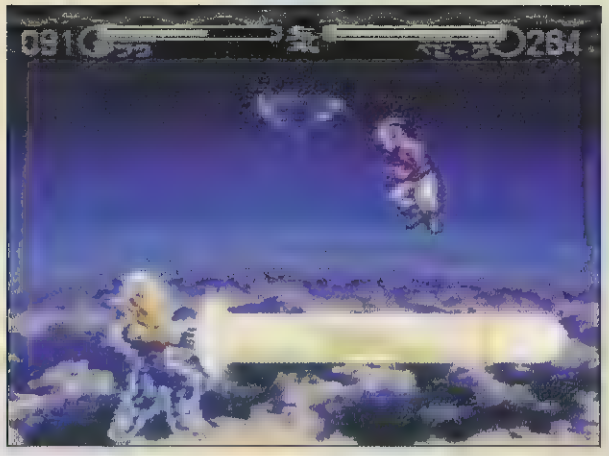


DBZ: Hyper Dimension

Sistema: Super Famicom
Data de Lançamento: 29 de Março, 1996

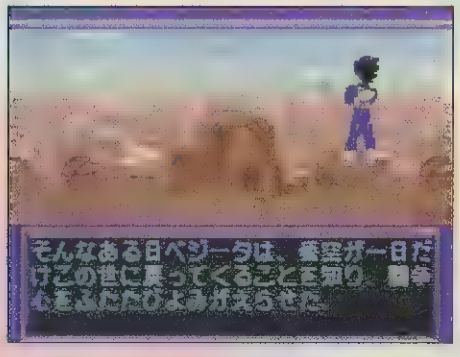
O último jogo de Dragon Ball Z para o Super Nintendo, trazendo Goku, Gohan, Gotenks, Vegeta, Piccolo, Freeza, Mr. Boo, Perfect Cell e Majin Vegeta, e este jogo tem um sistema de combate novo. Agora você pode arremessar seu adversário para qualquer lado e pode aumentar seus poderes como no desenho. Este é um jogo bem diferente. A sua barra de energia é a mesma dos golpes especiais. Isso significa que as batalhas poderiam demorar muito, mas também significa que quando usa ataques especiais perde a energia. Você precisa ter muita estratégia para vencer os inimigos neste jogo. Roubando a idéia de Mortal Kombat 3, agora você pode arremessar o inimigo para um novo campo de batalha. Há um modo Story muito bom neste jogo. No modo Story, se você perder uma batalha, o jogo não acaba necessariamente. E a sua quantidade de continues depende da quantidade de sementes mágicas que o Kuririn carrega.

A música está milhas acima dos outros jogos do DBZ para o SNES, e todos os personagens são bem feitos. Os golpes super especiais também estão muito legais. Por exemplo, em um caso Goku dá muitos socos em seu inimigo depois o arremessa no ar, se transforma em Super Sayajin e



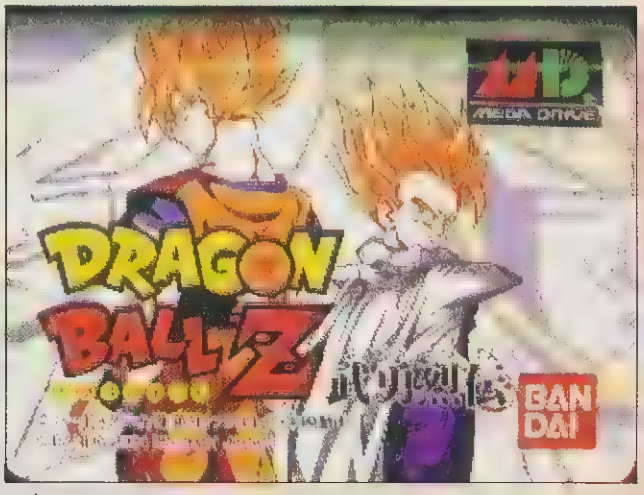
depois evoca uma Genki-Dama para finalizar com o coitado. Poderia haver mais personagens. 10 personagens é muito para jogos de SNES, mas comparando com os jogos de hoje, isso não é nada. Outra coisa ruim no jogo, são as lutas aéreas, que de certo modo são um pouco estranhas. O movimento no ar é muito lento e quando você decide lutar no ar, logo quer jogar o oponente de volta para o solo. A IA do computador não é muito boa, mas mesmo assim não acaba com o jogo. Há poucos defeitos neste jogo, e se você tiver a chance de colocar suas mãos nesta jóia, não deve perder.

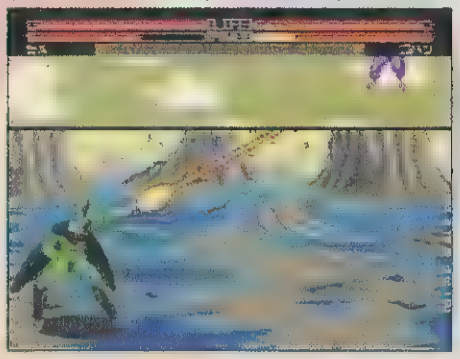
DBZ: Buu Yuu Retsuden



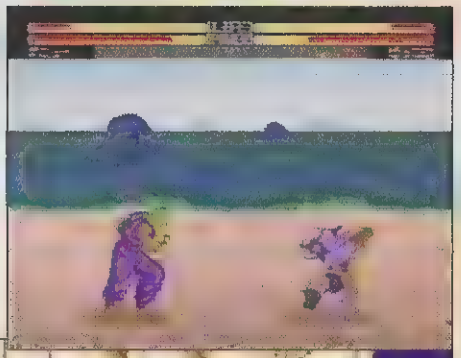
Sistema: Mega Drive
Data de Lançamento: Abril, 1994

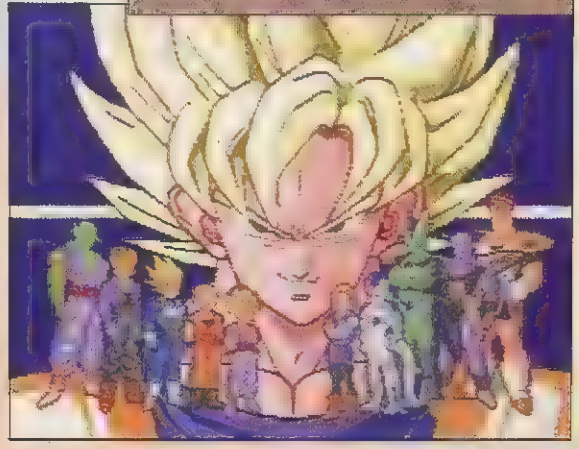
Escolha entre Piccolo, Trunks, Vegeta, Kuririn, Gohan, Goku, No. 18, Freeza, Perfect Cell, Ginew e Recoom e lute pelo seu destino. Este jogo traz a famosa tela dividida ao meio, muitos personagens e muitos cenários. O melhor aspecto deste jogo é que no modo Story você pode selecionar qualquer personagem (bom ou ruim) e quando chegar no final do jogo ele vai mudar adequadamente.





Por exemplo, se escolher Cell e acabar o jogo ele vai explodir o mundo. Este jogo aceita o controle de seis botões, mas ainda sofre com que a maioria dos jogos de Mega Drive sofrem: os gráficos não são muito legais, a movimentação é lenta e os controles lerdos. Mesmo assim este jogo ainda é considerado um dos melhores jogos de luta de Dragon Ball.





Truques

Bubbles o macaco

Vá para o modo Computer vs Computer e pegue dois personagens. Quando a luta começar aperte Pause. Depois que deixar no pause por cinco minutos, Bubbles vai começar a dançar.

Personagens Extra

Aperte A, A, B, C e vai receber personagens diferentes como a força Ginyu e outros.

Seleção Aleatória

Aperte X na tela de seleção de personagens

Resete o jogo

Enquanto estiver jogando segure A + B + C e aperte Start.

Modo Turbo

Segure A + B no controle 1, e ligue o seu Mega Drive, e quando aparecer a tela com a foto de Goku e os outros personagens aperte Start (ainda segurando A e B) .

DBZ: Shin Butoden

Sistema: Sega Saturn
Data de Lançamento: Novembro, 1995

Jogue este jogo com cerca de 27 personagens diferentes! Nunca houveram tantas maneiras de se jogar um jogo de Dragon Ball Z. Escolha entre cinco modos variando do Story, Versus, Time de cinco guerreiros, Tenkaichi-Budokai ou o modo Mr. Satan o qual você controla as apostas do Mr. Satan no guerreiro que vai vencer. Este é considerado o melhor jogo de luta do Dragon Ball Z.

As melhores partes dos jogos de Dragon Ball Z foram reunidas em um só jogo para criar esta obra de arte. A ação com a tela dividida ao meio voltou, e os golpes super especiais estão muito mais dramáticos do que antes. Uma característica interessante do jogo é que você pode jogar o seu adversário no fundo e assim rodando a câmera e permitindo mais espaço para a luta. Os campos de batalha têm formatos diferentes com obstáculos para você ficar em cima ou até se proteger.

Você pode jogar com todos os 27 personagens do Ultimate Battle 22 do Playstation sem ter que entrar nenhum tipo de código. O modo Mr. Satan é muito divertido também. Enquanto a luta começa, você controla os movimentos de Mr. Satan que pode ir para trás e para frente jogando bananas para os inimigos escorregarem. Ele está tentando recuperar o dinheiro para pagar o que prometeu para a Androide No. 18 por ter deixado ele vencer o torneio.

Mesmo que os controles deste jogo sejam os mesmos do Ultimate Battle 22 para o Playstation, a animação de abertura é um pouco mais fraca do que a do seu irmão do Playstation. Mas isso não é uma razão para não comprar este jogo que é anos luz à frente da versão do Playstation.

Os controles deste jogo são um pouco mais complicados do que a versão do Playstation, mas isso não piora em nada o jogo. Se você curte Dragon Ball Z então não deve perder este jogo.

Truque

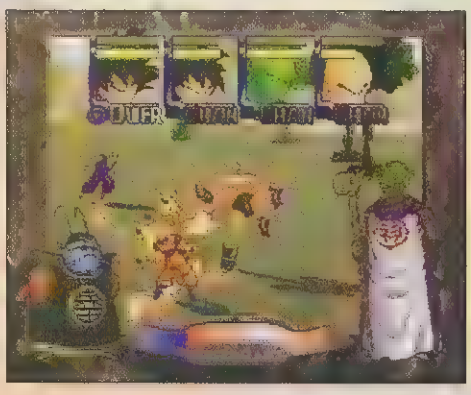
Aumentando a Velocidade

Na tela onde há montanhas, segure L + R. Continue com estes botões apertados e aperte X para a velocidade 1, Y para a velocidade 2 e Z para a 3.

DBZ: Legends

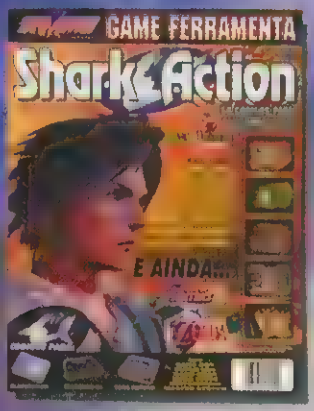
Sistema: Sega Saturn
Data de Lançamento: Maio, 1996

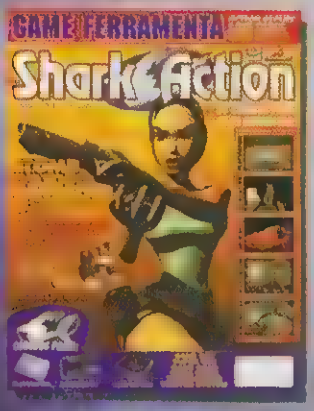
Este jogo é literalmente igual à versão do Playstation, em questão de jogabilidade e seqüências de animação. Mas mesmo assim há algumas diferenças neste Game. A primeira e mais importante é a dificuldade do jogo que parece ser um pouco mais elevada ao ponto de requerer estratégias para derrotar os inimigos. Há mais itens no cenário como árvores,

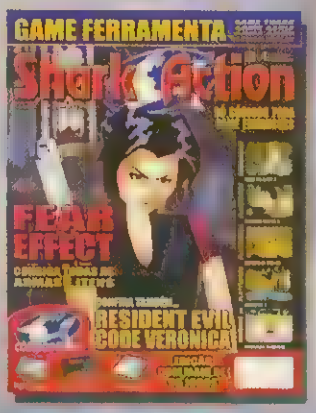


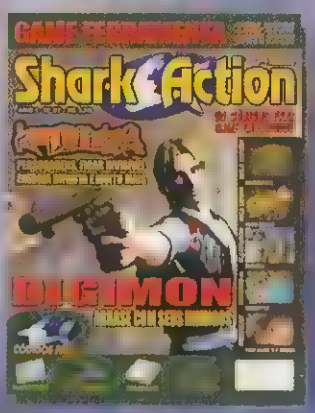
Shark Action

NÚMEROS ATRASADOS





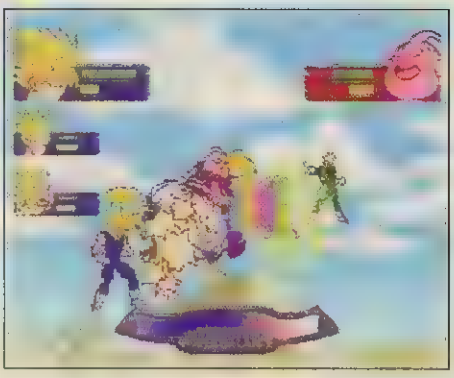




COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REVISTAS QUE DESEJA RECEBER

Cód: R-GFSA 02 - R$ 3,50
Cód: R-GFSA 03 - R$ 3,50
Cód: R-GFSA 04 - R$ 3,50
Cód: R-GFSA 05 - R$ 3,50
Cód: R-GFSA 06 - R$ 3,50



pedras e etc. Alguns dos personagens têm ataques diferentes da versão do Playstation. Isso é tanto bom quanto ruim, pois alguns personagens têm mais movimentos e outros menos. Uma coisa que acontece nesta versão que não aparece na versão do Playstation é que de vez em quando os inimigos o jogam direto em alguma árvore ou pedras causando um efeito parecido com o do anime. A ação é mais rápida do que a versão do Playstation também, o que é uma coisa boa.

Agora vamos para a parte ruim do jogo. Alguns personagens perderam alguns movimentos como o Kuririn, que agora usa o Kienzan que são apenas dois disquinhos que derrubam o oponente. Vegeta foi o mais afetado de todos, que na versão do Playstation usava o Big Bang Attack, mas agora só grita "Shi ne!" (Morra!) e solta um tipo de salsicha verde nos inimigos.

Legends é um bom jogo, não importa a versão que tiver. Mesmo sendo um enorme fã da série Dragon Ball não há a necessidade de comprar os dois jogos, pois eles são muito parecidos.

Truques

Seleção de Personagens
Na tela de título aperte e segure X + Y + Z + Start.

Pausa Limpa
Quando estiver jogando, aperte START e o botão X.

DBZ Gallery
Vença o jogo com uma pontuação alta.

Pegue um Perfect 100 no Stage 7 do Story Mode
Comece com Goku Super Saiyajin 3, depois acerte Majin Boo com ataques Meteo 2. Depois do segundo ataque, tire Goku e coloque Goten e Trunks, eles irão se transformar em Gotenks. Faça com que Gotenks acabe com Majin Boo. Quando o segundo Boo aparecer ataque-o com 2 Meteo Attack, tire-o e coloque Gohan. Faça com que Gohan acabe com ele, se fizer corretamente vai conseguir a pontuação de 100!

Jogue com Vegeta Super Saiya-jin 2
Complete as seguintes tarefas: Vença todas as versões do jogo (modo SP e Campanha), No modo campanha receba o melhor final, jogue o modo Versus. Continue escolhendo Vegeta SSJ até pegá-lo sem armadura.

Jogue com Goku Super Saiyajin
Faça isso quando for enfrentar Freeza. Na tela de seleção de personagens, escolha Kuririn. Então comece um jogo e permita que Kuririn morra. Goku vai automaticamente se transformar em Super Saiyajin.

Final Especial
Jogue o modo Story e chegue ao estágio 8, a última batalha dos guerreiros Z. Depois de acabar com o Super Buu ele vai se transformar em Kid Buu. Gogeta vai se transformar em SS3 Goku e SS Vegeta.

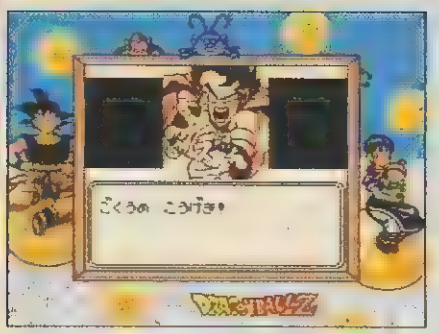
2 contra 1
Agora permita que Buu de um Meteo Attack em Vegeta, e depois em Goku. Ele vai se dividir e você vai Ter que enfrentar 2 Buus, e quando acabar com eles vai receber um final especial.

Veja os gráficos do Menu
Aperte X, Y, ou Z na tela de título.

DBZ: Goku Hishouden

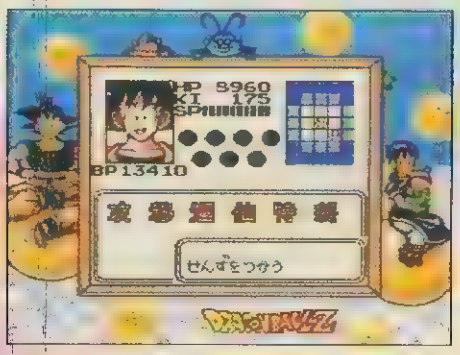
Sistema: Gameboy
Data de lançamento: Novembro, 1994

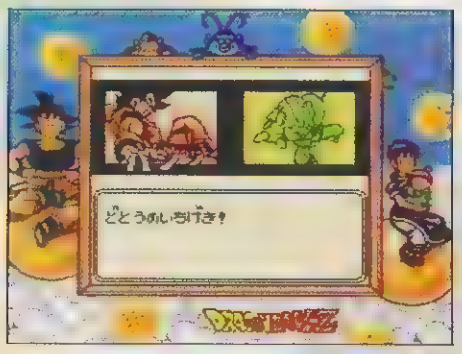
Este jogo começa com o treinamento de Goku treinando com o Sr. Kaioh e termina com a derrota de Vegeta. Em uma mistura de estra-

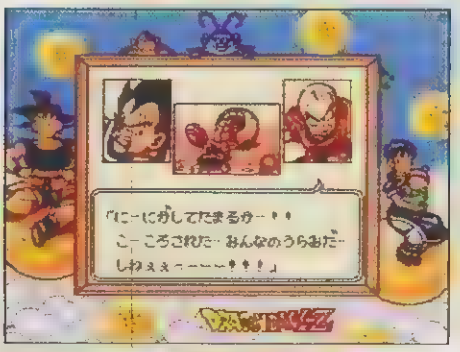


tégia e RPG, os jogadores escolhem seus ataques e defesas para combater os inimigos. Você deve apertar os botões adequados para se esquivar dos ataques dos inimigos.

Lute para salvar a Terra de Vegeta, ou apenas lute com os guerreiros Z em um torneio. Parece que os jogos do Gameboy não são muito legais. Mas isso não aconteceu com este jogo, ele é soberbo, tem gráficos detalhados, uma ótima jogabilidade, e a ação não é chata. Há vários mini-games espalhados pelo jogo, como ficar apertando os botões rapidamente para fazer com que Goku corra rapidamente pelo caminho da serpente. Coisas deste tipo acabam com a monotonia de qualquer jogo. O sistema de combate é único. Dependendo de sua velocidade, você vai poder acertar o oponente uma ou duas vezes. Quando o seu turno começa, você pode escolher várias ações para executar. E como o Gameboy não precisa de nenhum adaptador para rodar jogos importados, você já pode impressionar seus amigos comprando este.







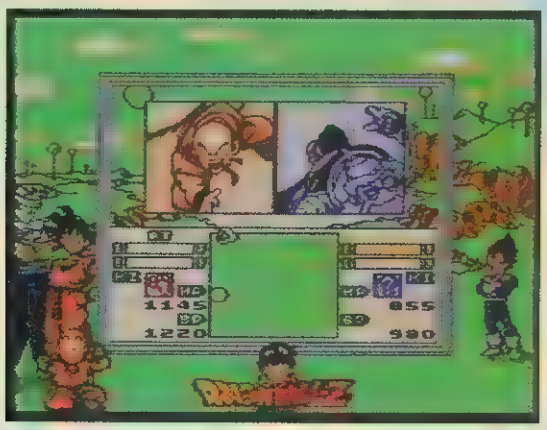
DBZ: Goku Gekitouden

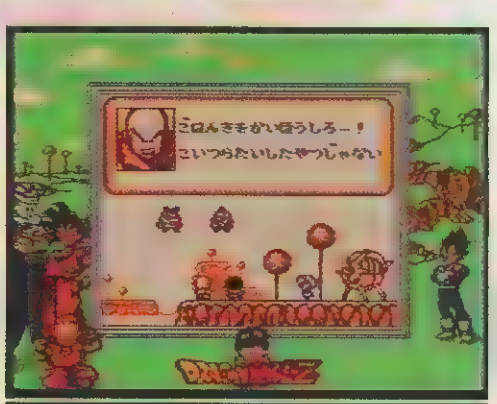
Sistema: Gameboy
Data de Lançamento:
Agosto, 1995

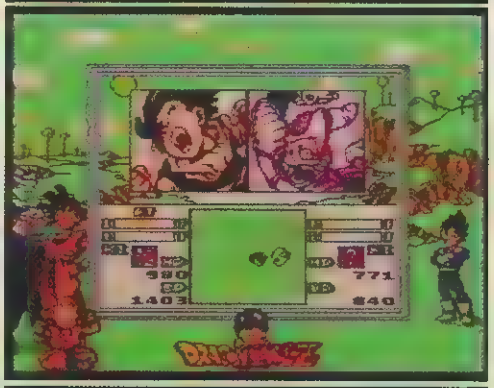
Este jogo começa com Kuririn Gohan e Bulma sendo atacados pelos capangas de Freeza em Namekusei e segue até o ponto que Goku acaba com Freeza.

A jogabilidade é muito parecida com Goku Hishouden, com o jogador selecionando os ataques antes do combate começar. Há também um modo de dois jogadores. Na jogabilidade, você seleciona a sua seqüência de movimentos (bloqueio, ataque, bola de energia e etc) antes da luta começar com uma quantidade de tempo determinada para escolher. Então aparece o retrato dos personagens no campo de batalha indo para trás e para frente, com animações dos golpes dos personagens mostrados em um quadro acima.

Diferente de seu antecessor, você tem um limite de tempo para escolher os golpes, o que pode ser muito irritante no começo, especialmente para os que não sabem ler japonês. Mesmo assim o jogo é muito bom por ser do Gameboy.







Truque

Jogue o mini-game

Enquanto a abertura "Dragon ball Z" está se movendo, aperte ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, →, ←, A.

DBZ: The Plan to Destroy the Saiyans

Sistema: Bandai Playdia
Data de Lançamento: Setembro, 1994

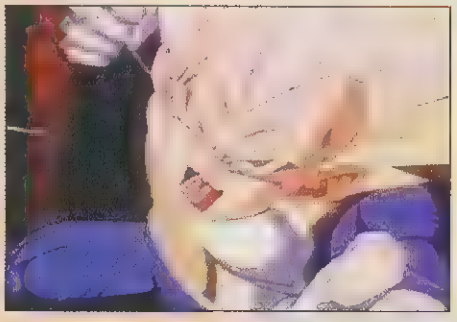
O malvado Dr. Raiichi instalou máquinas pelo mundo inteiro que impedem que os guerreiros Z elevem seus Kis. Goku, Gohan, Piccolo e o resto da turma devem viajar por todo o mundo, encontrar estas máquinas e acabar com elas. Na batalha final, Trunks e Vegeta vão aparecer para dar uma mão para ajudar na batalha com os inimigos que foram derrotados a muito tempo atrás, como Freeza, Slug, Taurus e até Cooler!

Uma ótima animação e uma estória original feita especialmente para este jogo, caracterizando a volta de seus vilões favoritos para enfrentar Gohan, Goku, Trunks, Piccolo e Vegeta. Sem mencionar um exército de outros monstros e 5 máquinas poderosas para destruir. Em alguns pontos do jogo a ação para um pouco e você recebe uma escolha para fazer. Você quer socar, chutar, ou dar KameHameHa? Em alguns exemplos, toda escolha é certa, mas muda o que você vê. O game é excitante para assistir e possui longevidade devido ao fato de alguns eventos ocorrerem apenas se você cometer um erro, valendo a pena errar para ver. Alguns elementos acontecem aleatoriamente.

Mas o lado ruim deste jogo é que ele é pequeno e fácil demais. Se você for bom, irá terminá-lo no mesmo dia. As horas que você recebe o controle dos personagens são poucas e escassas. Há algumas cenas chatas que deveriam dar para pular, como a fala de Bulma na introdução. Tirando estas reclamações, este jogo ainda assim é muito divertido.

DBZ: The Plan to Destroy the Saiyans Part 2

Sistema: Bandai Playdia
Data de Lançamento: Dezembro, 1994



Continuando de onde o último jogo parou, este aqui traz Goku, Gohan, Piccolo, Vegeta e Trunks viajando no espaço para encontrar o lar do malvado Dr. Raiichi. Dr. Raiichi é o último ser de uma raça tecnológica

World Games

COMPLETE SUA COLEÇÃO

R - AWG 1
R$ 4,90

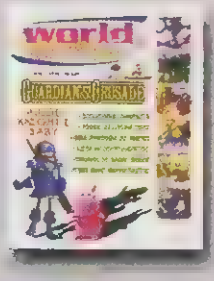
R - AWG 2
R$ 4,90

R - WG 1
R$ 3,50

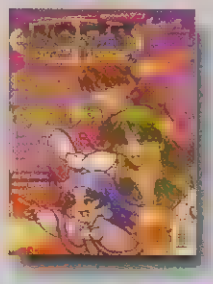
R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50



R - WG 5
R$ 3,50



R - WG 6
R$ 3,50

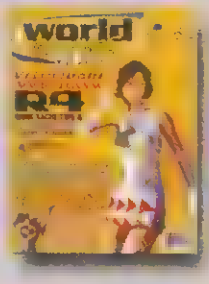
R - WG 7
R$ 3,50

R - WG 8
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50



R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

R - WGE 6
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER.

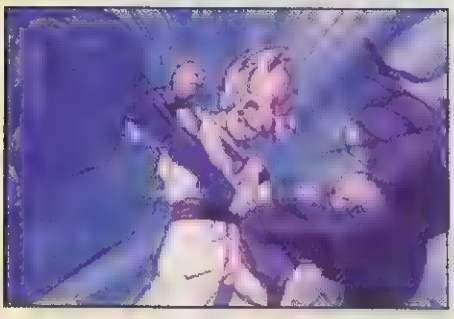
R - AWG 1 - R$ 4,90	( )	R - WG 7 - R$ 3,50	( )
R - AWG 2 - R$ 4,90	( )	R - WG 8 - R$ 3,50	( )
R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 1 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 2 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - WGE 3 - R$ 3,50	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 5 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 6 - R$ 3,50	( )		

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 – CEP.: 02599-970 – São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.** MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166.

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesma edição)

que os Sayajins expulsaram do planeta Vegeta, séculos atrás.

Depois de encontrar seu planeta e acabar com o Dr. Raiichi, os sayajins descobrem que agora devem enfrentar a mais poderosa de suas criações.



Há algumas melhorias neste jogo em cima de seu antecessor. Em primeiro lugar, você pode pular as partes chatas do jogo, diferente do primeiro jogo e quando você aperta Start você vê quantas sementes mágicas Piccolo tem (que representam a quantidade de erros que pode fazer no jogo). Há muitos caminhos diferentes no jogo. Em um ponto você recebe a escolha de visitar 3 planetas, e dependendo de sua escolha você não vai poder visitar todos. E nos planetas você pode pegar itens especiais.

Há algumas partes do jogo que você pode escolher a fala de seus personagens, isso foi feito para que você faça com que o seu personagem favorito faça um papel mais importante na história. Em certas partes do jogo você vai receber opções de caminhos e quando enfrentar os inimigos, dependendo dos personagens que estiver usando, os ataques vão mudar. Este jogo parece ser ainda mais curto do que o primeiro! Enquanto se explora o jogo, quando menos se espera você já o terminou. Talvez hajam outros finais interessantes. A coisa mais irritante deste jogo é que você não pode pausar o jogo e olhar foto por foto como no primeiro jogo. Na verdade este é outro jogo voltado mais para fãs de DBZ. Não há nem um pouco de interação. Vale para quem quer completar a coleção de jogos de DBZ, mas era de se esperar mais.

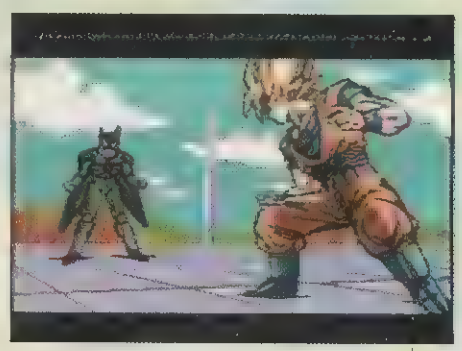
DBZ: The Legend of SonGoku

Sistema: PC

Data de Lançamento: Novembro, 1994

Este jogo ilustra as sete maiores façanhas de Goku: A luta com Tao Pai Pai, com Tenshinhan no Tenkaichi Budokai, a luta com Piccolo Daimao (que havia matado Kuririn, Master Roshi e Caos), a luta com Piccolo no Tenkaichi Budokai, proteger a Terra de Vegeta, acabar com Freeza e sacrificar a sua própria vida para matar Perfect Cell.

Como este jogo é em CD, as animações são maravilhosas. Os personagens não apenas atacam rapidamente, mas eles se movimentam como no desenho.

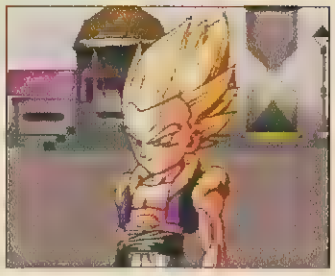


Dependendo da luta que escolher, Goku vai estar com uma idade diferente, variando do pequeno garoto que acabou de aprender o Kamehame-ha até o adulto que acaba de se transformar em Super Sayajin. Este jogo é clássico e não dá para trocá-lo por nada.

Não é um jogo de luta comum. Quando você coloca para a direita, Goku vai para cima dos oponentes, quando coloca para a esquerda ele foge. E você pode usar vários ataques como quiser, variando de socos, chutes e rajadas de energia. As lutas do jogo são bem demoradas, variando de 30 minutos até 1 hora, o que o deixa mais animado. Reclamações? Só que não dá para parar de jogar, esquecendo da vida!!!

DBZ: Ultimate Battle 22

Sistema: PlayStation
Data de Lançamento: Julho, 1995

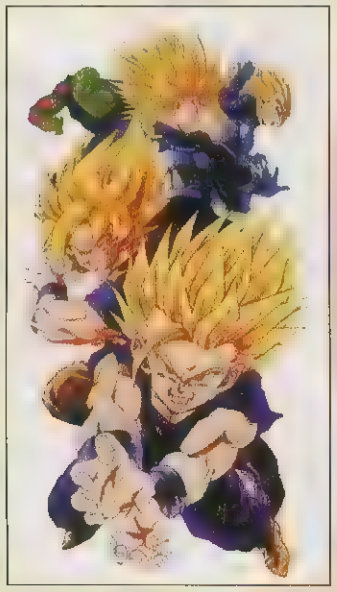


Neste primeiro jogo de luta da série DBZ para um video game de 32 bits, você pode escolher entre 22 personagens da série variando de Goku, Gohan, Goten, Chibi Trunks, Gotenks, Mirai Trunks, Piccolo, Kuririn, tenshinhan, The Great Saiyaman, KaiOShin, Vegeta, Zarbon, Recoom, Ginew, Freeza, Android No. 18, No. 16, Cell, Darbura, Majin Boo, Super Boo. Com um código secreto, você pode até escolher o Mr. Satan, Kame-Sennin, Gogeta, Goku como criança e Goku Super Saiyajin Level 3.

Este jogo com certeza é o que tem mais personagens. As seqüências de animação aparecem de batalha para batalha e muda dependendo de quem vai enfrentar quem.

Os personagens são animados como na série e os cenários são 3D. E quando os personagens se distanciam, eles ficam menores ao invés de usar uma linha para a divisão.

Há o modo básico de torneio, e também há um modo onde você vai jogando várias vezes com seu personagem e melhorando suas forças e gravando no memory card. A melhor coisa deste jogo, no entanto, é a seqüência de abertura, a qual mostra todos os personagens do jogo. O problema é que este jogo não é nada divertido. Você não pode se distanciar muito dos oponentes, os ataques especiais não são legais como nos outros jogos e realmente não há muita variedade no jogo. Não é um terrível jogo, mas também não tem nada de especial.



Truques

Jogue com Super Saya-jin X3

Termine o jogo com Goku. Jogue novamente com Goku, ganhe a primeira luta e perca a segunda. Escolha Goku novamente e continue o jogo. Ele acaba de se transformar em Super Saiyajin X3!

Habilite todos os personagens adicionais

Aperte ↑, ▲, ↓, X, ←, L1, →, R1 na tela principal.

DBZ: Legends

Sistema: PlayStation
Data de Lançamento: Maio, 1996

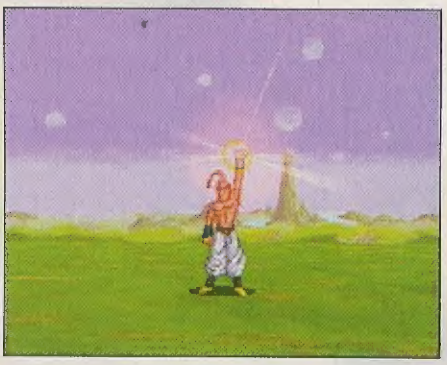
Este jogo retrata as maiores batalhas da série Dragon Ball Z, incluindo a de Nappa, Vegeta, a tropa Ginew, Freeza, No. 18, Cell, Darbura, Buu, Super Buu e Kid Buu. Está tudo aqui. A história se desenrola em seqüências animadas entre as batalhas. Quando as lutas começarem, escolha três personagens para batalhar. Há uma balança de poder enquanto luta, e você e mais dois personagens controlados pelo computador vão lutando até que esta balança se complete para algum lado. Quando isso acontecer algum dos três personagens (ou 1) irá soltar uma enorme rajada de energia, e então machucar de verdade o oponente.

Há muitos personagens neste jogo, cerca de 35 para escolher no modo Versus. As batalhas do jogo são

muito parecidas com a do anime. A história começa com Nappa e Vegeta e vai até o final da série (a batalha com Boo). Este jogo é um ótimo jogo.

Neste jogo você pode escolher o personagem que quiser para lutar (diferente da versão do PC na qual você apenas utilizava o personagem que lutou com o oponente no anime). A única coisa que falta a este jogo é mais golpes, pois o Kuririn nem tem o Kienzan e o Trunks não usa o Finish Buster. A versão do Playstation é um pouco fácil demais. Dá para acabar o jogo na primeira vez que se joga.

Mesmo assim, no final das contas, este jogo acaba sendo o melhor jogo da série Dragon Ball Z para o Playstation.



Truques

Aumentando o nível do final do jogo para 999%

Quando uma batalha acabar e receber a tela de salvar o jogo segure SELECT e aperte ▲, □ e X por 5 segundos e solte. Agora use cima e baixo para mudar as pontuações.

Dragon Ball: Final Bout

Sistema: PlayStation

Data de Lançamento: 21 de Agosto de 1997

Finalmente um jogo inteiramente poligonal da série Dragon Ball Z! Escolha entre os personagens diferentes como Goku, Pan, Goku criança, trunks, Vegeta, Freeza, Cell, Boo, Gohan, Piccolo e um monte de versões modificadas destes personagens como Goku Super Saiyajin 4. Há o modo normal de um jogador, torneio e versus. Este jogo foi esperado por muito tempo, e o que temos a dizer sobre ele? Bem a seqüência de introdução é bem legal. O som também é bom. E até que você comece a jogar este game, vai achar que é um belo título. Isso é tudo de bom a dizer sobre o jogo.

Não seja enganado pelas belas fotos do jogo. Logo que vê-lo em ação vai odiá-lo. Não há desculpas para a Bandai demorar tanto para fazer um jogo patético. O controle do jogo é horrível, além dos personagens serem muito lerdos. O sistema de colisão do jogo é nojento, o oponente pode estar voando no ar e se você der socos no chão vai acabar acertando-o. Os ângulos de câmera são muito ruins e não ajudam em nada. Quando você ou o oponente vai soltar um enorme ataque, a câmera vai atrás do personagem a ponto de você não poder enxergar o ataque especial. Tirando isso, a câmera fica parada o tempo todo permitindo até que os personagens sejam 2D. Há 6 versões diferentes de Goku no jogo, ele criança Super Sayajin, ele Super Saiyajin na série Z, na série GT, Super Saiyajin Level 4 além dos 2 Gokus que não estão escondidos. O lado ruim é que todos eles

têm os mesmos movimentos e especiais. Belo modo de enganar os fãs hein Bandai? E por alguma razão a cabeça de Freeza está ridiculamente enorme! Há poucas músicas no jogo. As músicas são muito legais, mas falta muita variedade. Há uma versão americana deste jogo que é exatamente igual à versão japonesa, com uma dublagem horrível, piorando ainda mais o que já era horrível.

Este não é um bom jogo, mas se você ama Dragon ball Z, então vá em frente e compre-o.

Truques

Esquiva 3D
Quando um inimigo usar um ataque enorme, apenas segure R1 e coloque ↓.

Roupas alternativas
Vá para o modo de treinamento ou de 2P e aperte □, X, O enquanto seleciona um personagem.

Personagens de bônus
Na tela de título aperte →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑.

Spirit Bomb de Goku
Aperte →, ←, ↓, ↑ e depois ▲. Este ataque fere apenas personagens ruins.

Jogue com Bebi Vagita (Chefão)
Segure Select e aperte START na tela de seleção de personagens, segure até a luta começar.

Jogue com Gogeta
Vença o jogo no Hard 20 vezes. Depois disso Gogeta estará disponível.

Jogue com Goku SS4 na versão americana
Na tela de título, aperte ▲ 5 vezes e □ 9 vezes.

Jogue com Super Bebi
Aperte Select e Start quando for selecionar um personagem.

Jogue na fase do Super Bebi
Primeiro vença o jogo com Goku depois na tela de título aperte ▲ 5 vezes e X 9 vezes para pegar o Goku 4. Depois disso vá no modo de dois jogadores e escolha o Goku 4 para o segundo jogador e qualquer um para o primeiro e estará na fase de Bebi.

Super rebatida
Quando o seu oponente lançar uma magia, aperte O e □ repetidamente. Então, no meio da bola de fogo de seu inimigo você vai lançar outra, apenas aperte rapidamente o □.

Auto-destruição
Enquanto estiver jogando com Vegeta ou Majin Boo, aperte →, ←, ↓, ↑ e o botão da bola de fogo.

Teste de Som
Aperte L1, L2, R1, R2 na tela de título.

Habilite todos os personagens (versão japonesa)
Na tela de título aperte: →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↑. Se fizer corretamente vai ouvir um som.

Wire Frame
Segure SELECT enquanto seleciona um personagem.

NÃO FIQUE FORA DESSA AVENTURA!

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-01

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-02

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-03

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-04

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-05

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-06

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-07

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-08

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-09

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-10

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-11

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-12

REVISTA
R$ 2,90
COD.: R-UJ-13

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA:

( ) R-UJ-01 (R$2,90) ( ) R-UJ-02 (R$2,90)
( ) R-UJ-03 (R$2,90) ( ) R-UJ-04 (R$2,90)
( ) R-UJ-05 (R$2,90) ( ) R-UJ-06 (R$2,90)
( ) R-UJ-07 (R$2,90) ( ) R-UJ-08 (R$2,90)
( ) R-UJ-09 (R$2,90) ( ) R-UJ-10 (R$2,90)
( ) R-UJ-11 (R$2,90) ( ) R-UJ-12 (R$2,90)
( ) R-UJ-13 (R$2,90)

ESCOLHA O(S) EXEMPLARES E ENVIE-NOS O CUPOM

Nome:.....

Endereço:.....

Cidade:.....Estado.....CEP.....

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.

MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966-3166

ATENÇÃO: 30% de desconto para pedidos acima de 10 (dez) exemplares (não precisa ser necessariamente da mesmo edição).

LOJAS ESPECIALIZADAS EM VIDEO GAME

OS MELHORES PREÇOS E CONDIÇÕES, TODAS AS MARCAS E SISTEMAS, OS MAIS RECENTES LANÇAMENTOS, TODA LINHA DE ACESSÓRIOS E SEMPRE UM ATENDIMENTO ESPECIALIZADO

PROGAMES

LOJAS FRANQUIADAS

SÃO PAULO

LAPA - RUA PIO XI, 230 - TEL.:(0**11) 3641-0444 / 3831-0444

PENHA - RUA CAPITÃO AVELINO CARNEIRO, 457 - TEL.: (0**11) 6942-0816

SANTANA - RUA CONS. MOREIRA DE BARROS, 314 - BAIXOS - TEL.: (0**11) 6979-6644

V. CARRÃO - PRAÇA AURÉLIO LOMBARDI, 62 - TEL.: (0**11) 295-1190

GRANDE SÃO PAULO

DIADEMA - RUA ANTONIO DIAS ADORNO, 344 - TEL.: (0**11) 4076-1986

OSASCO - RUA NARCISO STURLINI, 448 - TEL.: (0**11) 7085-2701 - (BOA VISTA)

OSASCO - RUA PALESTINA, 1650 - TEL.: (0**11) 7203-3185 - (MUNHOZ JR.)

SUZANO - RUA BENJAMIN CONSTANT, 1093 - TEL.: (0**11) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

BAURU - PRAÇA DAS CEREJEIRAS, 03-38 - ALTOS DA CIDADE - TEL.: (0**14) 227-5484

CAMPINAS - RUA COM. QUERUBIM URIEL, 271 - TEL.: (0**19) 255-2545 (CAMBUÍ)

INDAIATUBA - RUA 13 DE MAIO, 805 - TEL.: (0**19) 3875-3025

OURINHOS - R. PARANÁ, 288 - TEL.: (0**14) 322-2424 (CENTRO)

PIRACICABA - RUA GOV. PEDRO DE TOLEDO, 1765 - TEL.: (0**19) 434-7179

RIBEIRÃO PRETO - RUA FLORIANO PEIXOTO, 905 - TEL.: (0**16) 625-8094

SALTO - RUA ITAPIRÚ, 158 - TEL.: (0**11) 7828-1163

S. J. DOS CAMPOS - AV. DR. ADHEMAR DE BARROS, 1319 - TEL.: (0**12) 341-7250

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - LADEIRA DO ACUPE, 2A - TEL.:(0**71) 356-1372 (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BLOCO - E. LOJA - 64 - TEL.: (0**61) 274-3311

GOIÁS

GOIANIA - RUA T-64, QUADRA 150 - LOTE 10/11 - LOJA 4 E 5 - TEL.: (EM BREVE) (0**62) (SETOR BUENO)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. CEL. OTÁVIO MEYER, 160 - LOJA 130 - TEL.: (0**35) 421-7693

SÃO LOURENÇO - AV. COMENDADOR COSTA, 295 LOJA 15 - TEL.: (0**35) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - AV. NEGO, 200 SALA 112 - TEL.: (0**83) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - AV. SETE DE SETEMBRO, 4132 - TEL.: (0**41) 224-1235 (BATEL)

CURITIBA - R. MANOEL EUFRÁSIO, 826 - TEL.: (0**41) 253-3008 (JUVEVÊ)

CURITIBA - AV. REP. ARGENTINA, 1534 - TEL.: (0**41) 244-4667 (ÁGUA VERDE)

CURITIBA - R. PADRE ANCHIETA, 1989 - TEL.: (0**41) 339-8943 (CHAMPANHÁ)

RIO DE JANEIRO

BARRA - AV. DAS AMÉRICAS, 7707 - LOJA 104 - BL 01 - TEL.: (0**21) 438-8317 (SHOP. MILEN.)

BONSUCESSO - R. ADAIL, 24 - TEL.: (0**21) 564-3608

COPACABANA - AV. N. SRA COPACABANA, 680 - 2° S S - LOJA B - TEL.: (0**21) 547-2644

FREGUESIA - EST. DOS TRÊS RIOS, 200 - BL 3 - LOJA 119 - TEL.: (0**21) 443-8522

ILHA DO GOVERNADOR - R. ENG. COELHO CINTRA, 10 - TEL.: (0**21) 462-0657

MEIER - R. ANA BARBOSA, 47 LOJA 106 - TEL.: (0**21) 596-2111

TIJUCA - R. CONDE DE BONFIN, 346 S/L 205 - TEL.: (0**21) 569-9043

GRANDE RIO DE JANEIRO

NITERÓI - R. MARIZ E BARROS, 351 - TEL.: (0**21) 610-2071 (ICARAÍ)

INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

PETRÓPOLIS - R. DO IMPERADOR, 772 - S/L 6 E 8 - TEL.: (0**24) 242-8887 (GALERIA MARCH.)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. SIMPLÍCIO A. CARVALHO, 908 - TEL.: (0**51) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - RUA LAURO LINHARES, 898 S/L - TEL.: (0**48) 233-2488 (TRINDADE)

JOINVILLE - RUA DR. JOÃO COLIN, 377 CENTRO - TEL.: (0**47) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - AV. BARÃO DO MARUIM, 943 - TEL.: (0**79) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

INFORMAÇÕES SOBRE FRANCHISING

TEL. (011) 3641-0444 OU 3641-0448 - E-MAIL: franchising@progames.com.br**

RUA PIO XI, Nº 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000